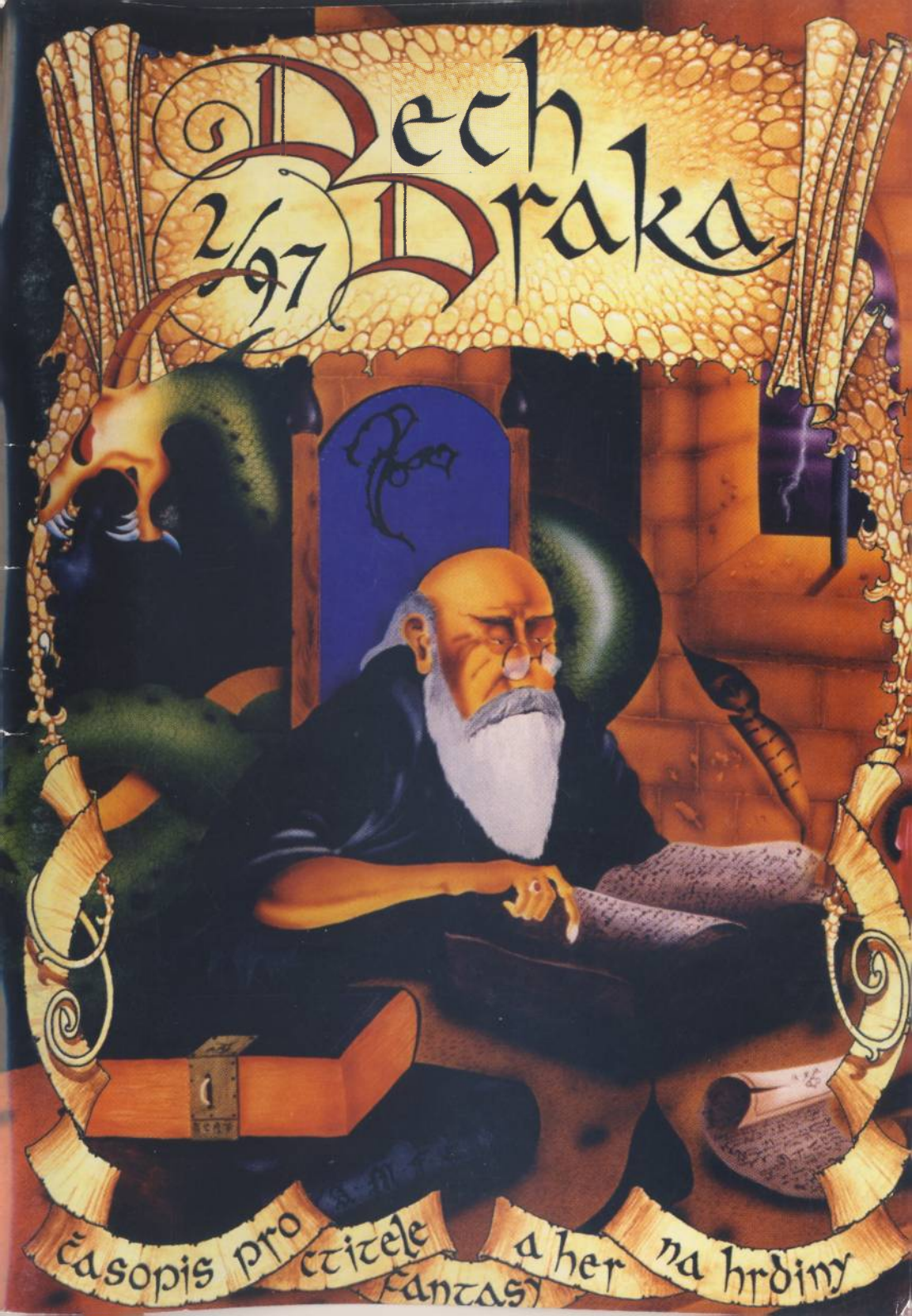
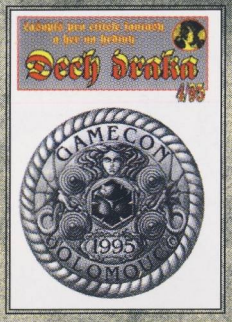
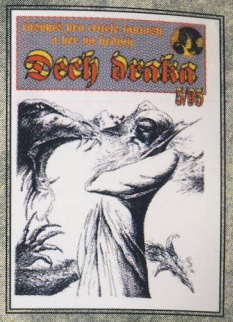
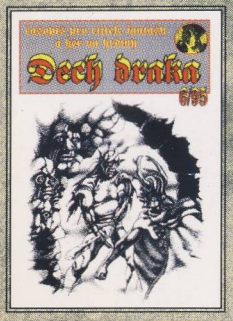
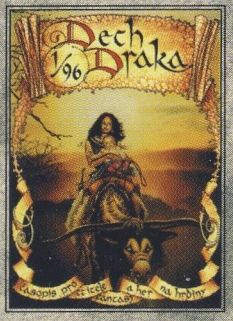

Dech Draka
2/97
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

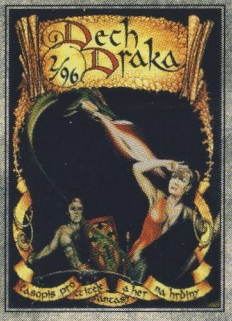
Chybí vám v knihovičničce?

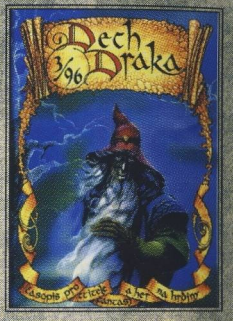


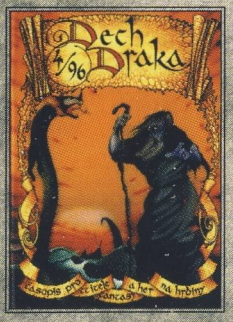


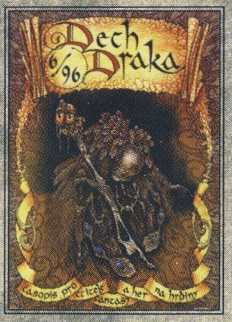


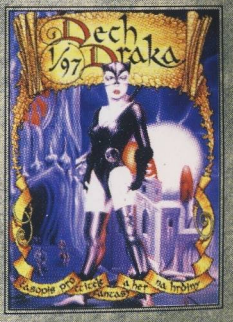












Stará (ale dobrá!) čísla Dechu draka a mnoho dalších her či knih vám nabízí zásilková služba ALTARu. Napište si na adresu náměstí Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 a dostanete zdarma katalog s úplnou nabídkou.

Vážení přátelé!

Každý začátek je těžký a my vlastně každý rok přicházíme s něčím novým, téměř převratným. Pokud mělo minulé číslo nějaké mouchy (poté, co jsme celý časopis vysázeli v nové grafické úpravě, nám tiskárna oznámila, že ho takto není schopna vytisknout, takže se celý tisk o dva týdny zdržel a ani poté se nevyvedl podle našich představ), toto jich snad již bude mít mnohem méně.

A co vás tedy tentokrát čeká? Další příběh z cyklu *Ardil*, jehož dokončení si ovšem přečtete až příště. Dlouho slibovaná mytologie Finů. První část statě mistra fantasy Andrzeje Sapkowského o tom, kde se ve fantasy vzali skřeti, orci, goblini a podobná sebranka. Chystáte-li se na Gamecon, jistě oceníte informace o Mistrovství v DrD. Představíme vám novou stolní hru *Aréna*, na své si jako obvykle přijdou i příznivci BattleTechu, počítačových a karetních her. A samozřejmě jsme nezapomněli ani na pořádnou porci pro drakobijce včetně dobrodružství od ostříleného PJ Agupiho.

Chtěl bych na tomto místě poděkovat všem, kteří sebrali odvahu a poslali nám své příspěvky - zejména kreslířům, jejichž díla si můžete prohlédnout v Galerii. Jen tak dál.

Bouchi

Dech draka
II/97

Šéfredaktor: Martin Kučera, *Redakce:* Rostislav Řeha, Martin Klíma a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Jaroslav Špalek

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Ostravské tiskárny

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3, tel./fax: (02) 736 536

vydává sdružení Dech draka, P.O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel. (069) 611 29 92, e-mail: drdech@mbox.vol.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 14. dubna 1996

Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Samuel Barry: Nečekané očekávání 3
Jan „Olivír" Dvořák: Krev v Lematalatamit Heern 7

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Finská mytologie 28

Teorie
Andrzej Sapkowski: YA HOI! YA HOI! YA HARRI HOI! 32

Z domova 37

Recenze 41

BattleTech 47

Trumfy osudu 50

220 voltů 55

Moudrá sova 58

Dračí doupě
Vzorec počasí pro severní mírný pás 60

Křišťálová koule 62

Přílohy:

Jeskyně
Údolí sedmi hvězd I
Příšerí 21
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™ a Visions™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Nečekané očekávání

Samuel Barry

Ťuk, ťuk, ťuk, ozvalo se do nočního ticha. Nebylo to příliš nahlas, ale ani ne natolik potichu, aby to Orina nevzbudilo. Okamžitě vyskočil z lůžka a vykročil ke dveřím. Za dveřmi stála postava, zcela zahalená do pláště. Měsíc byl sice v úplňku, ale svítil tak, že z tváře návštěvníka neosvětloval ani nos.

„Už?" zeptal se, jako by očekával slitování. Postava pouze kývla hlavou.

„Tak počkejte, musím se připravit," řekl rozčileně a bouchl dveřmi, jako by ani nevěděl, jak se má k hostu chovat. Cizinec ale neprotestoval, zřejmě ani nečekal, že bude pozván dovnitř.

Orin zapálil lucernu, chrstl na sebe vodu ze džbánu, převlékl si režnou košili a přes záda přehodil plášť. Uhasil plamínek v lucerně a opět vykročil ke dveřím.

Náhle se zastavil. Rychle se vrátil k truhle. Poslepu nahmatal svůj meč. Ne, to nepůjde. Vzal tedy z truhly alespoň dýku a ukryl ji pod plášť.

* * *

Konečně vyšel před chatrč. Muž tam trpělivě čekal. Pokynul hlavou směrem ke dvěma koním, ale dříve než vykročil, rychle sáhl Orinovi pod plášť, vytáhl špatně ukrytou dýku a odhodil za sebe.

Orin se omluvně zašklebil a vykročil za cizincem. Cizinec se ladně vyhoupl do sedla jednoho z koní. Byl to na první pohled z obou koní ten lepší. Cizinec zjevně nehodlal ponechat nic náhodě. Orin tedy nasedl na druhého koně a vyjeli.

* * *

Jeli dlouho a mlčky vedle sebe stále stejnou rychlostí.

„Jak se jmenuješ?" přerušil náhle ticho Orin.

„Na jméně tady přece nezáleží," ozval se poprvé cizinec a dá se říct, že Orina značně šokoval, protože promluvil ženským hlasem.

„Ty jsi žena!" vykřikl rozhořčený Orin do ticha, „to se nebojíš, že se nenechám odvést ženou, že ti ujedu, že tě okradu a znásilním?"

„Bojím," pravila tichým hlasem, „ale nemám na vybranou. Když nepůjdeš ty, budu muset já, a věř, že se mi tam nechce stejně jako tobě." Při těchto slovech si stáhla kápi.

Pohlédl na ni. Poprvé spatřil její tvář. Byla krásná. Zdá se, že osud je nevyhnutelný. Přece nemůže zradit toto stvoření. Jen si povzdechl a po zbytek jízdy už nepromluvil.

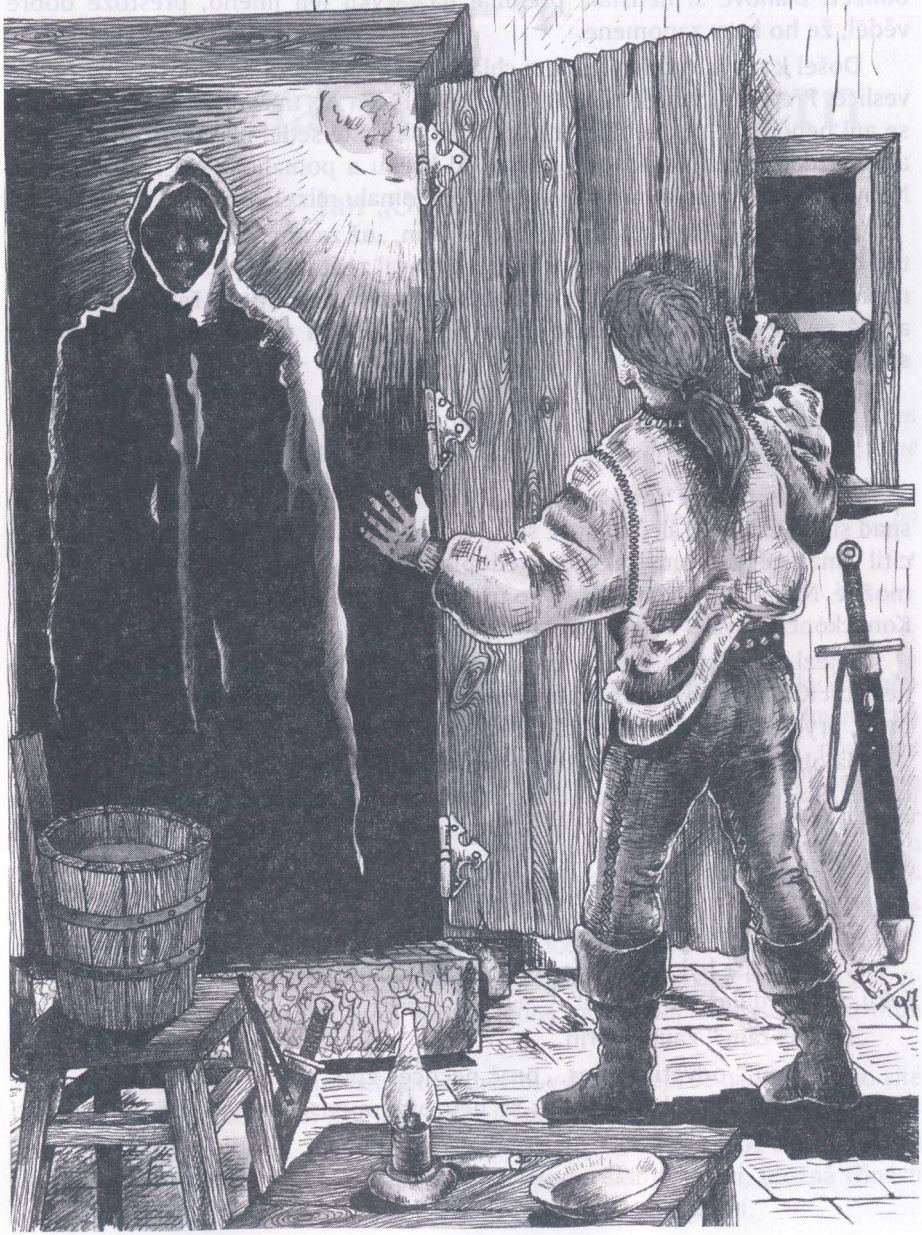
* * *

Nad ránem se kolem cesty začaly povalovat chomáče mlhy. Asi po hodině dojeli k řece. Dívka zastavila svého koně a seskočila. Orin učinil totéž.

„Tady pro mne můj úkol končí," pravila smutně. „Je mi líto, že jsem tě sem musela přivést zrovna já, ale třeba se ještě někdy setkáme." Podala mu ruku. Její dlaň ho zastudila v ruce. Okamžitě se mu ale vytrhla a odvrátila tvář. V dlani mu cosi zůstalo. Pohlédl na to. Byl to stříbrňák.

„Počkej, ještě mi něco dlužíš," pravil a pohlédl jí do tváře. Ve svitu zapadajícího měsíce se tam zračily slzy. „Chci znát tvoje jméno," pravil a měl chuť slzy slíbat.

„Siaagel," odpověděla, když urovnávala sedlo u svého koně. „Ale už radši běž," pravila rychle a ukázala ke křovině na břehu řeky, aniž by na něho pohlédla.



Šel, raději se neohlížel, když zaslechl zvuk osmi kopyt. Věděl, že se nesmí ohlížet. Bláhově si neustále přemílal na jazyku její jméno, přestože dobře věděl, že ho brzy zapomene.

Došel k molu vyčnívajícímu z chladné vody hned za keřem. U mola čekala veslice. Převozník trpělivě seděl v loďce zahalen do tmavého pláště. Na Orina se ani nepodíval, pouze natáhl ruku a dál shrbeně seděl na místě. Orin si sedl a odevzdal minci. Loďka se odtrhla od břehu a pomalu vyjela napříč řekou. Nebylo slyšet ani šplouchnutí vesla. Břeh pomalu mizel v mlze.

„Siaagel svůj úkol splnila," myslel si Orin, „už za mne nenese odpovědnost, teď už můžu..." Skočil. Ani se neohlédl a plaval zpět ke břehu. „Asi jsem první," napadlo ho, „kdo se odvážil skočit do chladných vod Styxu, řeky zapomnění, a zdá se, že se nic neděje. Dokonce i její jméno si pamatuju. Chci tě znovu spatřit, Siaagel!"

* * *

Zdálo se mu, že snad ani nedoplave, že už plave celou věčnost a břeh se snad stále vzdaluje, ale nakonec se ke břehu dostal. Nepoznával to tu. Chvíli se cítil zmateně a přemýšlel, zda nedoplaval k nesprávnému břehu. I to bylo možné. Nakonec však uvěřil, že ho pouze strhl proud a proto to tu nepoznává. Koneckonců, myslel si to naprosto oprávněně.

Vylezl na břeh a dal se do běhu. Byla opět noc. Tentokrát však měsíc nesvítil. Klopýtal po planině, ani nevěděl, kam běží, ale bylo mu jasné, že běžet musí, pryč od řeky zapomnění.

Na obzoru se objevilo několik světýlek. Blížila se. Kdosi ho hledá a ví, kam má jet. To ho vidí na takovou dálku? Je to několik jezdců s pochodněmi. Jedou přímo k Orinovi. Orin již běží z posledních sil. Klopýtá a padá, jezdci ho obklopují.

„Jak ses opovážil!" zazněl hromový hlas.

Orin zvedl hlavu. Byl to kníže osobně.

„Vždycky jsi byl rebel, ale tohle je už vážně moc. Zaplatil sis cestu přes řeku, tak co děláš tady, lotře!"

„Nechci tam," zaúpěl Orin.

„Nechápu," odvětil Hades, „proč nechceš zpět mezi živé. Vždyť víš, že tě ještě čeká několik inkarnací. Tak se nevzpírej a nasedni na koně, tvoje příští matka je už netrpělivá."

ilustrace Filip Bečvář

Krev v Lematalatamit Heern

Jan „Olivír“ Dvořák

Předmluva autorova:

Následující text zaznamenává příběh, jenž vyprávěl Palavír Darmilu Všehrdovi a ten později ve sklepení Puklého poháru Olivírovi a Zile. Nic nenasvědčuje tomu, že byl skutečně vyprávěn v této podobě, ale nic tomu ani neodporuje.

Přenesme se tedy z 1250. světečku Temných Září, Altenoreonitin Teneorn, do 200. světečku, kdy čtvrtý věk Světa byl ještě mlád...

* * *

Na břehu Viarielit Palaiv, Mlžného jezera, v místě, kde končí dlouhá, předlouhá cesta z písku a kamene, jež roztíná Faon, Polesí, na dvě poloviny, tam stojí Lesní město, Fonit Pulim. Nezměrné pásy stromů jej obepínají a odrážejí se v lesklé hladině Jezera. Alardiel, Obloha, vše pokrývá svým blankytem a ševel větru kypří košaté koruny ve výšce. Dnešní Záře začíná tak jako obvykle – na věž vprostřed náměstí se vyšplhal hlásný a zvuk trubky ze zlatistého remionu klouže povětřím. Na východním okraji Pulim se však houfují lidé, sbíhají se, strkají, mávají na dřevěné povozy, postávající v kruhu všude kolem, a na známé tváře pod plachtami; vše je plné vzrušení, smutku, loučení a míru.

„Mějte se tedy dobře a nezapomeňte na nás,“ praví jedna dojetím slzící stařenka k muži prostředního věku, který třímá v jedné ruce batoh lesknoucí se novotou a druhou hladí její prošedivělé skráně.

„Jak by bylo možné zapomenout na město, v němž jsem se narodil. Ale to víte – obchody již nejdou jako kdysi a Taron je přístav, tam bude všechno jiné. Pozdravujte ostatní a nechť Silm přeje vašim krokům!“ Muž se smutně usmál a vylezl do vozu. Zpod plachty se vynořila hlava dívky ve věku dvanácti, možná třinácti světečků. Jasně zelené oči byly zality slzami a hlas se chvěl žalostí.

„Vil Silm tuallitinat gemin órmitinlim!“ Stařenka by chtěla něco odvětit, ale kdesi vpředu se již ozývá volání vozků a karavana se zvolna dává do pohybu. Dřevěné osy kol skřípou a vržou, vozy zpočátku vráží jeden do druhého, ale pak se zařazují a tvoří dvojstup, který míjí poslední domy Fonit Pulim a vjíždí na Cestu Faonem, vinoucí se převážně plochou krajinou až k východnímu pobřeží, kde Lavaon, Moře, objímá Severní Zemi dlouhými a pěnivými prsty Zátoky šumných vod. Vpůli délky Cesty náhle vyvstávají hrozivé stráně Středních hor, Lematalatamit Heern, poseté tu zelenajícími se a onde mrtvými lesy. Vrchy jsou ale prozatím skryty pod obzorem, jenž je ostrý a jasný; zvěstuje klidné a teplé počasí pro tuto Záři.

Ve voze, v němž sedí ona dívka se zelenýma očima, panuje mlčení. Kromě obchodníka a jí tu sedí ještě žena mladé tváře a krásných rysů. Všude se povalují spousty beden, krabic a batožin, chrastí, třou se o sebe, natřásají se, když kolo zavadí o kámen, a nadskakují.

„Mionlo,“ oslovila žena dívku, „až přijedeme do Taronu, bude se ti líbit, uvidíš.“ Dívka však nevrle odvětila: „Ráda věřím, ale stejně to nebude Fonit Pulim. Město páchnoucí rybinou, zaneřáděné. Rachocení kotevních řetězů, hulákání opilých námořníků, žebrání chudiny, a mezi tím pobíhají Správčíkovi poskoci a práskají bičem. Pche, pěkně děkuji!“

„Upokoj se,“ zklidňuje ji žena, trpce se usmívajíc, „snad to nebude tak hrozné. První Správčík, jehož jméno jsem zapomněla – Namor, Nomir, nebo tak nějak znělo – a který spravoval město hned po jeho vzniku kolem 35. světečku Temných Září, oddělil ty, o nichž jsi tak neuctivě hovořila, od sebe do zvláštních čtvrtí. Námořníci žijí poblíž přístavu a obchodníci jako tvůj otec mají své domy pod stíny trialitů. A co se...“

„Pche,“ přerušila ji Mionla, jejíž tváře počínaly plát, „dějepravu jsme přeci měly včera!“ A úspěšně napodobuje vážnou mluvu ženy, když praví:

„A co se otce týče, ten podivný tvor, který je zcela zahlcen sčítáním výnosů nejvýhodnějších produktů, jimiž jsou podle hospodářství našeho kalmu bezpochyby trialit pro vývoz a lavaer pro dovoz, vzhledem k předběžnému odhadu setrvalého stravu cen na vyšších větvích stromu hodnot... Ale mami,“ změnila náhle tón řeči a pokračovala jemně, třebas s určitým nádechem hořkosti, „copak spolu nemůžeme chvíli mluvit bez toho věčného dokazování tvé převahy nade mnou, a také,“ dodává, když pohlédla tvrdě na obchodníka, „za nepřítomnosti tohoto bezohledného člověka?“

„No to už ale hraničí s drzostí,“ vzkypěla oslovená. Napřáhla ruku, ale pak se obrátila k muži, jenž hleděl do svitku na svých kolenou.

„Tak řekni jí také něco – jsi stále ještě její otec!“ Pozvedl zrak a zmateně se otázal:

„Co se děje, drahá?" Mionlina matka jenom trpitelsky povzdechla: „Ale nic." Ve voze je opět ticho, jen batožiny, krabice a bedny se natřásají, když kolo zavadí o kámen.

* * *

Již čtvrtou Záři se karavana ploužila krok za krokem, světinu za světinou, po Cestě rovné jako natažený provaz. Půda byla rozbahněná, třebaže bláto zvolna vysychalo, tvrdlo a pukalo.

Před dvěma Šery Alardiel totiž potemněla hustými mračny a k zemi se střemhlav vrhaly svazky blesků, mísící se se šumící oponou upletenou z vodních kapek. Cesta se během jednoho světélka změnila v širokou, ač mělkou řeku, jejíž proud se hnal na všechny strany, nemaje svahu, který by mu přiřkl směr. Malzubové táhnoucí povozy s plachtami ztěžklými deštěm sice byli na podobné podmínky zvyklí; o to hůře se vedlo lidem. Každou chvíli někdo uklouzl a měl co dělat, aby se postavil na nohy a podoben bahnité mohylce dohnal svůj vůz, který se za pomoci statných zvířat dál probíjel nezmenšenou rychlostí bouří.

Mraky se dávno rozprchly a Hvězda zářila, z nečetných hájků, jež lemovaly pouť osadníků, přestala stoupat pára a v dáli na východě se počaly zvedat Střední hory. Pouhá přítomnost nejasných strání vyvolávala vždy v srdcích i těch nejodvážnějších mužů pochybnosti, ženy si navzájem vyprávěly zapomenuté a znovu oživené pověsti o stínech vystupujících z roklin, o planoucích pohledech rušících noční klid, o mnohých, kteří vešli mezi hřbety Heern a více se nevrátili.

Mionla kráčela podél vozu, neboť byl čas oběda a ona rozhodně odmítala přítomnost svého otce, který nedokázal hovořit o ničem jiném, než o vzrůstu cen trialitů, mořníků a jiných dřevin hojně žádaných v zámoří. Dopředu i dozadu se táhlo dvojřadí povozů podobných si jako vlas vlasu a vejce vejci. Plachty přikrývající tyto dřevěné bedny na čtyřech kolech byly značně vybledlé a smutné. Většina lidí se nyní zdržovala uvnitř, kromě vozků dohlížejících na zvířata.

Dívka kráčela volně a pozorovala okolí. Vlevo i vpravo se prostírala širá pláň, porostlá travou zelenající se z nebe spadlou svěžestí. Jen zřídka se objevil menší keř, pouze v půli cesty k severnímu obzoru černé skvrnky ohlašovaly přítomnost hájku či lesa.

Jak plynul čas a krajina se neměnila, snad Hory byly o trochu blíž, dceři obchodníkově slábly nohy a chystala se tedy přemoci svou nevraživost a vstoupit pod dusnou plachtu, neboť otec již zcela jistě spal. Naposledy se rozhlédla kolem a strnula. Sotva pět kroků od Cesty se v trávě hnědě dmul jakýsi pahorek bez zřetelného tvaru. Bláto na povrchu bylo popraskané a v jednom místě ze skuliny trčel jakoby varovně vztyčený prst!

Záře minula svůj vrchol, zpod hřebenů na východě, které kráčely stále blíže, vyklouzlo na Oblohu Temné Oblako, Altenoreonit Vinam. Začalo se stmívat a karavana se chystala vbrzku zastavit, aby přečkala již páté Šero na Cestě. Stíny vozů temněly a napřahovaly se přes dláždění k jihu a k východu.

Mionla a její matka seděly poblíž starce s uhlově černýma, laskavýma očima, jenž se opíral zády o nějakou bednu a vyprávěl hlasem hlubokým a jemným, zjizveným přestálou slabostí:

„Když jsem nenašel nikoho z těch, s nimiž jsem se do Hor vydal, toužil jsem po co nejrychlejším návratu do Fonit Pulim. Trmácel jsem se bouří, která mne zastihla, ale brzy jsem vyčerpán klesl k zemi, a pak jsem se probral až tady, ve voze."

„Měl jste veliké štěstí, že si vás Mionla včera povšimla," pravila matka, když se usmála na dívku, jejíž zelené oči hleděly v zamyšlení kamsi skrze dřevěnou stěnu, kamsi do stínů, které halily osudy karavany závojem otázek a tajemství.

„Opravdu, nejspíše bych tam ještě nyní ležel pod ztvrdlým krunýřem bláta a nevěděl o sobě," přitakal stařec a mile se usmál.

Náhle se zpoza jednoho batohu ozvalo nevrlé brblání: „A nebylo by vás škoda, vy vychrtlý tuláku!"

„Doufám, že jsem se přeslechla, Norlime Faonský, a že vítr odvane pachuť tvých slov za hranice Ardil," povstala žena a obrátila svůj zrak, v němž se rozžíhaly jiskérky zlosti, k obchodníkovi zvedajícímu se ze svého lůžka. Ten opáčil v podobném duchu:

„Ó nikoliv, Faleialo Fonitská, tvůj sluch je právě tak bystrý jako jazyk ostrý a dovedný. Skutečně jsem pravil to, co bys ty raději neslyšela, a stojím za svými slovy."

„Už včera," pokračoval pak beze vší slavnostnosti a díval se přitom zamračeně na starce, „jsem byl proti tomu, aby se kdejakému člověku, kterého kdosi našel ležet jako kus odpadku vedle cesty, poskytovalo přístřeší, ochrana či dokonce péče. Každý ať se stará sám o sebe – vždyť teprve v tom, jak dokážeme svou zdatností překonávat nepřízeň osudu, se prokáže naše vlastní cena." Faleiale již zloba prýštila z očí plným proudem.

„Ty bezcitné zvíře, ty tupohlavý malzube, ty pokládáš za správné ponechat někoho, s nímž si život zahrál jako s mouchou uzavřenou do vlákenného vězení pavoukova, napospas bezmoci a utrpení? Jak by bylo tobě, kdyby tě, zesláblého a zuboženého, přepadla bouře a bláto by tě obemklo ze všech stran? Prohryzal by ses snad ven? Prodral by ses na povrch? Potom si klidně jdi a vyhazuj lidi od svého prahu, ale tam, kde to mé oči nespatří. A pamatuj – co dnes učiníš jinému, zítra provede on tobě, neboť tři zla bloudí světem: pýcha, závist a nenávist." Pak se trochu zklidnila, když viděla, jak Norlim zrudlý zlostí ulehl zpět za batoh, a pohléd-

la smutně na Mionlu a starce. Usedla a ponořila se do hořkého mlčení, zatímco Šero zvolna zahalovalo její tvář. Drkotání kol zmlklo a z okolních vozů se ozývalo přání dobré noci. Vše ztichlo, pouze občas šelest křídel nočních motýlů a ptáků narušil spánek těch, kteří se vydali vstříc stříbrným vlnám Moře, na dohled od Lematalatamit Heern.

* * *

Když světlo ozářilo kraj, karavana se odhodlala k dalšímu putování, a tak se Mionla, stařec, Faleiala i Norlim opět natřásali a tísnili v dřevěném vězení, které směřovalo ke Stolci a Sesli, dvěma horám, pod jejichž svahy procházela Cesta a nořila se do nitra Středních hor.

Mlčení, jež panovalo od rána mezi spolucestujícími, prolomila dívka ve chvíli, kdy její otec opustil vůz, aby zjistil úmysly vůdce karavany, který se na svém malzubu vycvičeném k jízdě pohyboval někde daleko vpředu, v čele té řady zvířecích a dřevěných těl.

„Jak daleko je to do Hor?" Matka se na okamžik zamyslela a pravila:

„Do údolí mezi Stolcem a Seslí ještě více než Záři cesty při této rychlosti. Nebo máte jiný názor?" obrátila se ke starci, jenž hleděl do neurčita. Ten odpověděl:

„Opravdu, je to tak; i když tři světélka jsme dnes na cestě, bude to trvat takřka celou Záři, než pohlédneme na vznešené vrcholky Veilaner a Ponveiler zpod jejich mohutných úbočí. Ale možná, že pokud je váš vůdce moudrý, protáhne se naše čekání na delší dobu."

„Proč?" otázala se vzápětí Mionla, ale místo starce se ozvala matka:

„Hory jsou příliš nebezpečné pro tak málo pohyblivou skupinu jako je naše, a proto je třeba vyslat kupředu rychlé zvědy a těm dát jedno až dvě světélka náskok, aby se stačili vrátit a varovat nás."

„Přesně tak," podotkl stařec, „já doufám, že se tak stane. Budu se cítit bezpečněji, když už místo do Fonit Pulim jedu nazpět, vstříc krvavým stráním zkropeným zčernalými kmeny stromů. Nechť Silm přeje našim krokům!"

„Nechápu, co je na těch horách tak děsivého. Má matka se během dějepravy o nich zmínila jen jednou, ale převedla řeč jinam, sotva jsem se otázala na nějakou podrobnost."

„To je dobře. O něčem tak ponurém se nehodí vyprávět, pokud to není nezbytně nutné. Jelikož však všichni směřujeme do oněch strastiplných míst, povím ti část Příběhu Středních hor.

Dávno předtím, než Lidé přišli do Faonu, panoval tu klid a mír, třebas Temnota utiskovala Svět a Věž uprostřed něj byla jejím domovem. Roviny Faonu se zelenaly nejen travou, tak jak dnes, ale i lesů byla hojnost a lesy též pokrývaly svahy

Lematalatamit Heern. V jejich stinném loubí žili Horalé, jedna ze tří Ras, které přišly do Ardil z vůle Silmovy a byly zvány Pomocníky Rasaor, Služebnictva. Život zdejších Horalů byl šťastný, nebylo mezi nimi sváru. Ardiloky míjely a v jednom ohlušujícím okamžiku se Temnota propadla do Ardil a Věž se zhroutila. Všechny země byly rozervány a rozlámány, a proto se té chvíli říká Rozlámání Světa. Mnoho Lidí, Horalů a Zlimrů, i jiných živých tvorů zahynulo v těch časech. Nikdo nevěděl, zda truchlit nad ztrátou bližních, nebo jásat a radovat se ze skonu strachu a utrpení.

Horalé z Hor měli však volbu jasnou jako svit Hvězdy – poněvadž Moře, Lavaon, se zvětšilo a země se zmenšila, Lidé, jichž bylo v oné době nejvíce ze všech Obyvatel Světa, hledali nové příbytky, a tak přišli i do Faonu. Našli tu dostatek stromů na stavbu prvních domů a rovinu, která umožňovala rychlý pohyb osob i nákladu. V cestě ze západu na východ však stály Hory a Lidé postavili Cestu Faonem, jež rozetnula až do té doby tiché..."

Vyprávění bylo přerušeno zvenčí sem doléhajícím voláním, jež vycházelo z mnoha úst:

„Vražda! Pomoc!" Mionla s matkou vyskočily z vozu a naskytl se jim pohled na zmatené klubko lidí, kteří se proplétali mezi sebou, nevědouce, co se děje. Směrem k přední části karavany jich přibývalo a dav houstl zejména při levém okraji Cesty, kam se také obě ženy snažily prodrat. Když se protáhly pevně semknutými těly obklopujícími cosi v trávě, zděšeně vykřikly.

V kaluži krve, jejíž okraje se vsakovaly do hlíny, leželo tělo muže středního věku. Osmahlý obličej svědčící o častém pobytu v otevřené krajině hleděl do trávy, vlasy se svou černou barvou podobaly tmě panující v opuštěných slujích, oči měl modré jako čistý pramen, když do nich pražilo světlo z boku. V hrdle mu vězel šíp, jehož hrot se zasekl do půdy. Z rány vytékal tenký rudý pramínek a stékal po vrásčitém krku.

* * *

Cesta se stáčela k severu a poté, co minula věkovitý strom, jehož koruna se smutně klonila k zemi, vbíhala mezi strmě vyhlížející stráně dvou hor, které hleděly jedna na druhou zpod zelených klobouků splývajících do roviny. A jen oko zkušeného pozorovatele by rozeznalo drobnou postavičku, nehybnou a ztrácející se na úbočí pravé hory, jíž lidé říkají Stolec.

Když se Mionla a Faleiala vrátily do vozu, stařec spal. Lehly si a mlčely. Dívce to ale nedalo a otázala se:

„Proč vlastně zvolili novým vůdcem otce?"

„Myslím, že potřebují někoho, kdo by je dokázal povzbudit k cestě přes Hory po tom, co se stalo. Jinak by se rozutíkali do všech stran a Horalé by měli lehkou práci. A sama jsi slyšela Norlima řečnit. Bylo však více než moudré, že nechal malzuby odpočívat až do světlání – lidé se zatím uklidní. Také zvědové, které vyslal do údolí, pozdvihli důvěru v další putování."

„Ale nechápu, jak se člověk ztracený v číslech může tak změnit?"

„Podívej, za Pustých Kruhů se Tenor, Pán ohně, též zdál být ničitelem díla ostatních, a přece se v boji se smrtelným dechem Dna Světa, jež rozevřelo svůj chřtán podél Tirivitin Heern, kde se šklebí dodnes, postavil na stranu Rasaor, na stranu života Ardil."

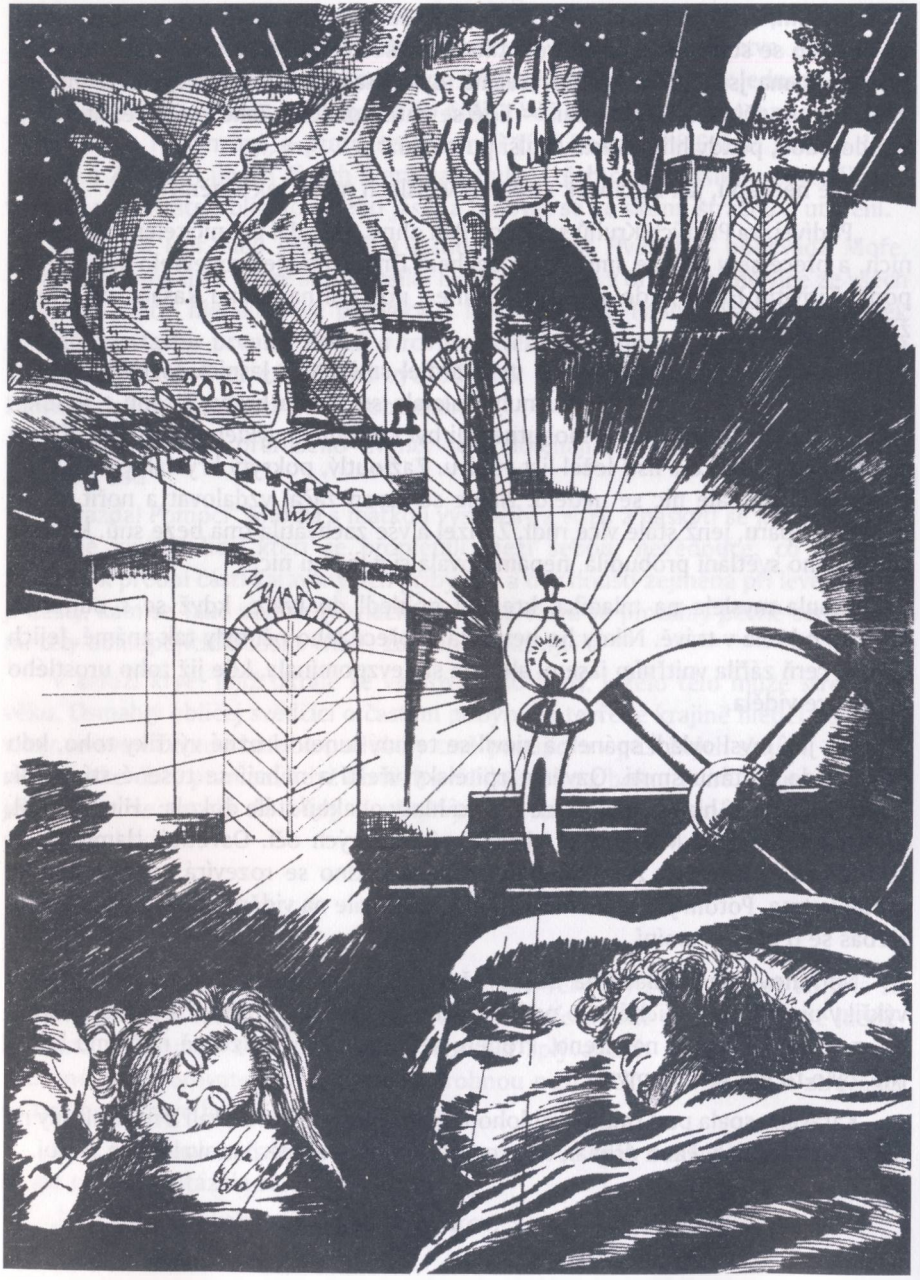
Stmívalo se, Oblako se vlnilo po Alardiel směrem k Jasnici; takové bylo její jméno mezi veršíny. Obě ženy usnuly. Faleiale se zjevila brána Taronu – vysoká, avšak uzavřená, mlčenlivá. V mohutné zdi byl vyhlouben výklenek zalitý křišťálem a v něm na podušce z listí ležel list vanivu. Zažloutlý, pokrytý krystalky soli. Stála u brány, bušila, ale nic se nedělo. Náhle se Taron začal vzdalovat a nořit se do mlžného oparu, jenž stále více rudl. Zmizel a vše zachvátila tma beze snů. Když se za brzkého světlání probudila, nepamatovala si z vidění nic.

Mionla myslela na mladíka, který jí pohlédl do tváře, když se s odporem zvedala od těla v trávě. Nikdy ho neviděla, a přece jeho oči byly tak známé. Jejich uhlová čerň zářila vnitřním jasem, ale ona si nevzpomínala, kde již toho urostlého mládence viděla.

Pak její mysl ovládl spánek a zjevil se temný tunel. Hrozné výkřiky toho, kdo pohlédl do chřtánu smrti. Ozvěna trpitelsky vřeští a míhají se tušené stíny lidí. Zdáli sem doléhá hlas bubnu a cize znějící hlasy opakují stále dokola: „Hic Fal-ghol, hic Fal-ghol..." Nad Mionlou se zjevuje pár ohnivých očí. Osvětlují tlamu plnou šavlovitých, studených zubů velikosti paže. Prázdno se rozevírá, zuby cvaknou, všude je tma. Potom již nic neničí dívčin spánek, ale na vidění nikdy nezapomene, třebas se o něm nezmíní.

Norlimovi klesla hlava na bok přežvykujícího malzuba. Zdá se mu, že slyší výkřiky umírajících – tiché jako padající sníh, ale hrozivé. Ozývají se odkudsi zpředu, z údolí, kam mají namířeno. Probere se a naslouchá pozorně nočnímu klidu. Nic, bylo to jen šálení smyslů.

Karavana spala pod tmavou oblohou, malzubové se povalovali a nabírali síly na další pochod. Celý Faon dřímal, na všem ležela tma, všude panoval klid a pokoj.



Světlání přineslo radostnou zprávu – zvědové se nevrátili, nebylo se tedy čeho obávat; podle vůdcova příkazu měli v případě bezpečného průjezdu údolím sesednout a vyčkat příjezdu poutníků, v opačném případě se co nejrychleji jeden z nich vrátit a varovat, ostatní pak měli sledovat nebezpečí. Norlim dal pokyn a vydali se na cestu. Malzubové byli odpočatí a spokojení, neboť se dosyta napásli na šťavnaté trávě, a tak kráčeli radostně, i když stejně rychle jako obvykle. Bylo jasno a po blátu bouře nebylo již ani stopy.

Mionla, Faleiala i stařec se probudili současně. Drkotání kol je naladilo příjemně, proto hned po strohé snídani, k níž vzali pár hrstí semen, sušené maso a dešťovou vodu z měchu, dívka požádala starce, aby dopověděl Příběh Hor, z nějž byli včera vyrušeni hroznou událostí. Pohlédl do jejích zelených očí žhnoucích zvědavostí a jal se vyprávět:

„Když Cesta rozetnula tiché stráně, Horalé byli nuceni ustoupit z údolí do roklí a puklin. Jak budování osad na Východě pokračovalo, ozvěny kol se stávaly řidšími a řidšími; přesto nikdy neutichly docela.

A tehdy vzplála srdce synů Hor nenávistí k Lidem, kteří zničili jejich domov. Neboť mnoho stromů lehlo popelem za ukrutných požárů, jimiž se uchvatitelé snažili získat více trávy pro malzuby táhnoucí horami. A stromy, to byla vždy největší láska Horalů. Častokrát se stalo, že karavana vjela mezi Stolec a Sesli a již o ní nikdo neslyšel. V nějaké úzké strži na ni popadaly balvany nebo ji skosily šípy, kdo ví?

Dobrých padesát ardiloků trvala tato podivná válka a za tu dobu se Lidé utvrdili v přesvědčení, že Horalé jsou bezcitná chamraď, nezasluhující si špetku soucitu. Horaly zase posedla myšlenka, že Lidé touží vyvraždit původní obyvatele, aby nad Horami vládli sami, kosili lesy a zatravňovali jejich spálená těla. Nadto však mezi nimi vzklíčilo sémě sváru: někteří chtěli podniknout útok na Faon, jiní vést dál válku z úkrytu, a našli se i tací, kteří hlásali smíření – ti odešli do tajných slují a říká se jim Jeskynní Horalé. Možná ale, že nemají již takové názory jako kdysi."

„Jak to," vskočila starci do řeči Mionla, „copak ta válka zuří dál? Copak se nenašlo žádné řešení?"

„Ne. A mohou za to sami Lidé. Právě v době, kdy nejzavilejší nepřátelé – Černí a Lesní Horalé – byli zaneprázdněni vyvražďováním se navzájem, a kdy tak Válka mohla skončit sama, jakýsi vrchník jménem Armalgon, toho času velitel veškeré vojenské síly Faonského kalmu, svolal do Fonit Pulim armádu a vytáhl proti Horám, zpívaje si předem oslavnou píseň svého vítězství. Armáda Faonu, jak se jí říkalo, se vydala na cestu 90. ardiloku Temných Září a zmizela z očí všem, kteří ji vyprovázeli z bran Města. Vkročila do údolí Stolce a Sesle a tím odešla z událostí Ardil. Nikdo o ní nikdy neslyšel, nikdo neví, co se s ní stalo." Tehdy se stařec náhle napřímil,

jeho hlas zjasněl a on pokračoval: „Před branou Pulim stál na nízkém vršku mudrc, a když všem bylo jasné, že Armáda se nevrátí, oslavil její památku:

Píseň zní, Světlo povstává,
Cesta z Tmy se vynoří.
My kráčíme směrem k vítězství
a Hory jsou blíž a blíž.

Rodina Tvá, ta zůstává,
tu Hory stěží pokoří.
Hle, roklina, Horal vyjde z ní
a hlas Tvůj mlkne již.

Píseň zní, a my tu ležíme,
zbroceni krví, bez duše.
Jen Hory ví o osudu Tvém,
Armádo Faonu...

A tehdy, vprostřed verše, se Alardiel otevřela a sjel z ní rudý blesk, jenž srazil k zemi toho, kdo tak drze opěvoval čin, který měl jediný cíl – vyvraždění Rasy, jež byla na počátku rovna Rase pojmuvší ten zavrženíhodný úmysl!" Stařec se shrbil k zemi a dodal:

„Zcela zjevné je, že se všichni Horalé sjednotili, rozzuřeni k nepříčetnosti Armalgonovým činem, a zničili beze zbytku celou Armádu. Jak – to je záhadou." Pak se odmlčel, zavřel oči a usnul, třebaže ještě neskončilo světlání a Vinam stále hladilo Oblohu svým jazykem.

* * *

Neustálé drkotání vozu spojené s občasným zahučením malzuba, chvílemi vystřídané křikem vozky, uspalo záhy i obě ženy. Na víčka jim klesl polštář spánku beze snů a uši jim zalepila únava. Věru, nebylo to nic zvláštního, neboť sedm předlouhých Září je dělilo od přívětivých zdí Lesního města a čarokrásných břehů Mlžného jezera.

Norlim zamyšleně hleděl vpřed. Cesta se poté, co uhnula k východnímu severu, podobala opět napnutému provazu. Travnatá pláň se nadýmala, a jak světina za světinou mizela vzadu za karavanou, vršila se výš a výš, přibližujíc tak hory stále více k obchodníkovým očím.

Tak se stalo, že zatímco Oblako prokluzlo pod Světem a vkráčelo na východní Alardiel, Cestu objalo svými pažemi údolí se zelenajícími se svahy. Vlevo i vpravo skláněly své tváře Sesle a Stolec, mlčenlivé strážkyně Hor. Šero se sneslo znenadání a Norlim vydal pokyn k odpočinku s tím, že zítra se pokusí nalézt stopy zvědů, kteří by měli v blízkém okolí čekat se svou zprávou.

Faleiala a Mionla spaly nerušeně dál, takže si nepovšimly, že stařec za noci opustil takřka na celé světélko vůz a vrátil se s tváří zbrázděnou zamyšlením.

* * *

V ranním světle se obě hory zdály usmívat a láskyplně hladit huňaté čepce trávy svýma hliněnýma rukama. A přece – bylo tu něco podivného, ale Mionla dlouho nevěděla, co. Jak se tak procházela rosou, jež se loučila se Světem a stoupala lehkou parou vzhůru, náhle jí to došlo. Jakkoliv veselé byly svahy údolí, nerostl na nich ani jeden strom, ani jeden keř. Všude panovala tráva. Pravda, střídaly se tu syté lodyhy s mírně nažloutlými lístky, bílé kvítky, které nikdy neviděla, se shlukovaly do rozmanitých trsů a mezi nimi se proplétal jakýsi hmyz, ale vše bylo nízké, chyběl tu statný kmen s korunou pyšně vztyčenou, soupeřící s hrdostí Sesle a Stolce. Jako by hory samy zničily jakýkoliv pokus o odpor a překryly vše dusivým kobercem kypré zeleně.

Když se posmutnělá dívka vrátila ke karavaně, našla starce a Norlima v ohnivém sporu. Kolem nich se tísnili jiní a bránili Mionle ve výhledu, ale hlasy zvnitřku kruhu nebylo možno přeslechnout. Hluboce klidný starcův hlas byl napadán durdícím se obchodníkem a vracel rány s hbitostí šermíře. Šlo o to, že zvědové, s nimiž se v údolí měli setkat, tu nebyli. Jenom stopy malzubů šly dál a Norlim je hodlal následovat. Stařec nesouhlasil a snažil se odvrátit ostatní od pouti přes Heern, neboť Horalé prý jsou nablízku. Obchodník však prosadil svůj názor, vozkové pobídli zvířata a kola se opět roztočila.

Ve slabounké vrstvě písku pokrývající ohlazené dlaždice Cesty se zjevovaly otisky kopyt a vedly karavanu přímo skrz údolí. Svahy se ukládaly ke spánku v zemi a za nimi se objevovaly kmeny stromů rostoucích kolem Stolce a Sesle. Trvalo to jen něco málo přes světélko a oba vrcholy byly zapomenuty. Vozy projížděly řídce zalesněným krajem. Na kamenných čtvercích se místy povalovalo jehličí, stromy se někdy zvědavě nakláněly, aby zjistily úmysly projíždějících. Vlažným stínem lákaly k odpočinku, ale Norlim nedbal jejich svádění a jel dál. Faonská cesta se počala opět stáčet, zatím velmi zvolna. Altenoreonit Vinam sklouzlo z Alardiel a Hvězda zářila z čisté modři bez mraků. Mezi hnědými kmeny polehávaly mýtiny, voněly květy a plazil se všudypřítomný sladký pach čerstvé pryskyřice. Celá ta krajina však

byla tichá. Až na bzučení hmyzu všude vládlo jen hluboké, omamné, ponuré mlčení.

* * *

Přišlo to jako blesk z čistého nebe. Když se již málem setmělo, les, jenž během času znatelně zhoustl, se rozestoupil a rozevřel do trojúhelníku, v jehož vrcholech se smála ústí cest. Po první jela karavana, kopyta dusala jehličím, pod nímž odpočívala dlažba. Druhá vedla na východ a na sever a po pár krocích pomalu, ale rozhodně stoupala do stráně, jež se zvedala a mizela pod střechou z korun obsypaných jehlicemi. Spadlé jehličí se bořilo do písku, který tak získal zvláštní nahnědlou barvu. Byl provlhlý od stínu stromů, jež se kolem pevně semkly a následovaly cestu do výše. Ještě o kus dál písek uhýbal doleva a skrýval se za spletí zelených rostlin. Přímo naproti Norlimovi kdysi bylo široké ústí Faonské cesty, jíž se hodlal ubírat k Taronu; teď se však na něj šklebily pokácené kmeny s větvemi vzájemně propletenými. Ležely tu a ležely onde, rozvalovaly se a odmítaly kohokoliv propustit. Vlevo od nich vstávala stráň, vpravo mátly obchodníkův zrak husté řady jiných, živých jehličnanů. Volba se zdála zřejmá – buď zpět, nebo po písčité cestě vzhůru.

Před mrtvými stromy se ale v zaschlé krvi pokrouceně zhlížela těla bez hlav. Byli to malzubové, na nichž opustili karavanu zvědové; po těch nebylo ani vidu, ani slechu. Hluboké ticho rozřízlo poděšené vřeštění žen a dětí. I muži uchovávající si svou důstojnost naléhali, aby se vozy obrátily a všichni se vrátili do Fonit Pulim. Norlim se rozkřikl:

„Tak to snad ne! Takovou dálku se plahočíme, abychom uhnuli před hrstkou dřeva? Ostatně, je tu ještě jedna cesta!" a máchl paží k hnědému písku. Začali cosi mumlat a nakonec vystoupil z houfu postarší muž odhodlaného výrazu a křikl tónem stejně ostrým, jako byl ten obchodníkův:

„To nejde, nejsme pomatení! A ty jsi pěkný vůdce – před nebezpečím nás chceš chránit, ale místo toho ženeš všechny do záhuby! Vždyť kdo projde po svazích Heer Idaltrinaívis, Hory blouznění, je ztracen a skončí život v některé z puklin země. Tak to vyprávějí odpradávna ve Městě, a my učiníme lépe, když se vrátíme k nim!"

„Cože," zařval Norlim tak, že z nejbližších stromů popadalo suché jehličí, „ty odporuješ tomu, koho jste zvolili svým vůdcem? Ty zbabělá třasořitko, táhni tam, kam patříš!" Vztekle sáhl k pasu a vytáhl nůž s dlouhou čepelí, která se zatřpytila odvážlivci v očích. Ten rozhněvaně zasyčel, ale ve tváři se mu zračil strach smíšený s obdivem. Ustoupil a skryl se v davu. Norlim se uklidnil, zasunul rázně zbraň na místo, vmetl do shromáždění poslední zlostný pohled a vyhlásil odpočinek. Vozy se shromáždily na prostranství a přečnívaly ještě hodný kus na Cestu. Rozhořčený spánek se zmocnil všech, Šero ovládlo stíny a vzduch ochladl. Všude bylo ticho, i hmyz upadl do snů. Jedině stařec z Mionlina vozu byl ještě vzhůru a chmuřil tvář.

* * *

Nová Záře odložila svůj tmavý plášť a teplo zalilo jehličnatá těla, lechtalo je pod šišticemi a šumělo jim v kořenech dechem vánku, jenž skotačil ve větvích. Mrtvoly zvířat se opuštěně mračily na hnědavý písek, po němž nedlouho před světláním odešly vozy poutníků. Norlim prosadil svou vůli a vedl karavanu do stoupání k Heer Idaltrinaívis.

Cesta se chvíli kroutila vlevo a vzhůru, ale pak již dále nestoupala a upřeně se ovíjela kolem Hory, procházejíc skrze husté ploty kmenů. Unavující hlas větru zaplašil pozornost všech, kdož byli vzhůru, takže si jen vzdáleně uvědomovali táhlé houkání sýčka probuzeného za jejich zády z denního snu. Odkudsi z nitra lesa zakřičel jiný pták, a pak na zem opět spadlo šumivé ticho. Zvířata zdrcená smrtí svých druhů kráčela sklesle dál, kopyta se jim do písku skoro nebořila. Norlim zuřivě vzpínal zrak k nekončícím vlnám lesa, ale víčka mu co chvíli poklesla. Mionla, Faleiala i stařec spali. Tančili spolu v trávě na březích modrého potůčku a naslouchali mírnému hlasu Hory, jež je vískala ve vlasech. Záře běžela dál, stromy zpívaly dál svou píseň a cesta se dál proplétala mezi nimi.

* * *

Sešeřilo se a tma se ujala své úlohy v běhu Času. Vystěhovalci ze Západu vklouzli do spánku jako čepel do pochvy, i šumot korun zmlkl. Hnědopíščitá cesta seběhla z boků Hory a spojila se s kamennými čtverci, které se tu otáčely k jihu velkým obloukem. Zprava stále ohmatávaly spáče urostlé vinlery, vlevo se však roztahoval koberec trávy, jenž se kdesi v temnu mírně zvedal.

Stařec nespal, ale přemýšlel. Přemýšlel o denním houkání sýčka. Přemýšlel o nocování pod vrcholkem Heer, kdy jej vyrušila z neklidného spánku ozvěna pobíhající mezi stromy, ozvěna dunících balvanů, ozvěna třeskání kovu a kamene. Vyptával se jí, ale ona neodpovídala – jistě ne výmysl smyslů, ale možná kouzlo Hory to bylo, neboť se rozplynula v hlasitém výsměchu; pak již bylo ticho, jen dech větru se brouzdal jehličím. Stařec přemýšlel také o tom, co viděl na své noční procházce v údolí Stolce a Sesle, o hrozivých minulých a ještě děsivějších budoucích tajemstvích Středních hor, a byl by tak v zadumání proseděl celé Šero, kdyby únava i jemu nesemkla víčka.

* * *

Záře rozpoutala světlo Hvězdy a to líně prosakovalo do lidí, zvířat i vozů tak dlouho, až se opět vydali na cestu. Na východě, kousek za prahem lodyh a stébel, postavila příroda hráz z balvanů, svalených z Ajlonit Heer, Kamenné hory. Z jejích str-

mých úbočí vedly k patě obklopené stěnou z kamene hluboké rýhy, v nichž se uchycovaly nejen kopřiny a žlutenky, ale i jehličí naváté sem z lesů na druhé straně Cesty. Jak se hmota stěny prohřívala, vylézaly na ni drobné ještěrky s rozeklanými ocásky a v hnědomodrých obleccích; občas se nějaký brouk neopatrně zatoulal do jejich blízkosti a skončil tak svůj život. Vysoko v blankytu se vznášeli ptáci jako černé skvrnky.

Radostná nálada se snesla i do srdcí poutníků, dokonce Norlim se občas mile usmál. Bylo teplo a Záře začínala šťastně, jako by se Hory rozhodly smazat své činy spáchané na karavaně od chvíle jejího vstupu do nich.

Mionla se blaženě otázala starce, který se právě chystal vystrčit svou prošedivělou hlavu opásanou vousem zpod plachty: „Není to nádherné? Skoro bych ani nevěřila, že tyhle vrchy mohou být nebezpečné. Dýchá z nich klid a mír, ptáci si šťastně poletují a..."

„...a po chvíli se vrhnou k zemi, aby zahubili bezbranného tvorečka, jenž vylezl na povrch pokochat se jásavými barvami nové Záře," doplnil poněkud uštěpačně stařec.

„Opravdu, má milá, ačkoliv je okolí přeplněno krásou, nelítostný běh života a Času nám nedává příliš možností k obdivování."

„Proč jen to říkáte? Copak svět je krásný jen proto, aby zlákal a uchvátil své oběti, aby je odvlekl pryč ze sebe samého?" On se odvrátil od vybledlé látky, do níž hleděl, zadíval se do zelených dívčiných očí a pravil:

„Vskutku, tvá matka s tebou hodně musela rozmlouvat, jestliže tak mladá víš o tak smutných věcech. Když Lidé přišli do Ardil, tehdy snad byla krása pouze pro obdiv, ale pak přišly časy potemnělé a mnoho Obyvatel (a nejen Lidí) bylo lapeno do tenat půvabných vidin něčeho, co nemohlo být, protože On si to nepřál. Ale dost již o tom," pokračoval radostnějším tónem, „vždyť odchodu se neubráníme; ten přijde, až mu osud poručí. Užívejme času, jenž nám byl dán, plnými doušky. Pojď," napřáhl ruku a Mionla si všimla, že je úplně hladká, bez vrásek, „pojď, půjdeme se těšit životem." Opustili oba vůz, drželi se za ruce a šli. Malzubové nepospíchali, byli zvyklí na pomalou, leč o to vytrvalejší chůzi, a tak i malé krůčky starcovy byly postačující.

Sotva se Oblako znovu vynořilo na Nebe, začalo být mezi muži, i u samotného Norlima, patrné jisté očekávání. Brzy se totiž měla Kamenná zeď Ajlonit Heer protrhnout a odbočit stoupající stezkou přímo k východu. Tato se podobala mělkému žlebu mezi dvěma břehy balvanů a protínala mohutný oblouk Faonské cesty, jež běžela svým směrem, aby po jižní straně obkročila Vodní horu, nejvyšší vrchol Středních hor, a aby se posléze opět vracela k severu, pohltila stezku a přes dvojí brod na Řece kříže opustila Heern. Jak se stmívání choulilo stále více do Šera, očekávání přerůstalo v napětí a to ve vážné obavy. A když skutečně karavana dorazila k místu, kde vpravo lesy vystupovaly do dlouhých a nízkých kopců, jež se natahovaly dál na jih, a na druhé straně zívala stezka sevřená zdmi porostlými mechem, hluboké rozčarování ulpělo na srdcích všech, a ne nejméně na srdci Norlima Faonského.

Ústí stezky bylo znát díky pruhu písku, ten však byl pohřben balvany, zpod nichž leckde trčely zlomené železné sochory. Ptáci, kteří až do této chvíle přelétávali vozům vysoko nad hlavou, slétali nyní k přehradě zlé vůle Hor, usedali na její drsné obliny a vysmívali se pobledlým mužům; ti se těžce shromáždili kolem svého vůdce, jemuž se záda shrbila pod tíhou břemene volby. Malátně zvedl ruku na znamení, že na tomto místě přenocují, a pak se uzavřel do dohadujícího se hloučku.

Tak se stalo, že Faleiala, stařec a Mionla jedli sami. Občas k nim pronikl hlasitější projev nesouhlasu či svolnosti se slovy někoho jiného, ale většinou bylo ticho, neboť s příchodem Šera se Lematalatamit Heern ponořily do spánku. Jen nějaký zbloudilý cvrček vykvikl, když narazil hlavičkou na kámen.

* * *

Jitro probudilo pouze obě ženy a starce; muži se stále ještě nedohodli na dalším postupu. Také ve vozech se odehrávaly podobné hádky; zde se první vyslovila Faleiala.

„Myslím, že nyní nám nezbývá než se vrátit zpět do Města a někdy později, snad..." Mionla ji přerušila:

„To přece nejde! Do těchto hor se nedá vrátit, protože se z nich nedá odejít – cesty jsou zasypány kameny a stromy, a ty železné úlomky tam nenavršil vítr!" Stařec též pozdvihl svůj hlas:

„Mělo by smysl se vracet, kdybychom si byli jisti, že cesta, jíž jsme přišli, je volná. Ale co když je nyní zatarasen i přechod přes Heer Idaltrinaívis? Byli bychom vyčerpáni únavnou cestou a stačilo by pár Horalů ukrytých za stromy..." záměrně větu nedokončil. Faleiala se však nenechala odbýt.

„To nám přece hrozí na tomto místě také, nemyslíte? Jen se podívejte – na jedné straně les, na druhé balvany – i slepec za nimi ukrytý by zasáhl, pokud by mu někdo radil."

„Zapomínáte ovšem na dvě věci, paní," oslovil ji stařec, přičemž se smutně usmál, „za prvé..."

„Za prvé ty kamenné řady po pár světinách končí a dál se táhnou lány trávy, a za drn se těžko schová byť jediný muž, natož celá družina,že?"

„Správně, má milá, a za druhé – na západní straně žádní Horalé nežijí, alespoň co vím," doplnil pochvalně přerušený.

„Hm, říkejte si co chcete," odsekla žena, která již ztrácela trpělivost, „stejně je návrat nejlepší. Ostatně – uvidíme, co naši velitelé mezi sebou dohodli, protože rada skončila."

A opravdu, zvenčí se ozývalo práskání bičů a vozy se trhavě dávaly do pohybu. Pod plachtou se objevila ztrápená a nevyspalá tvář Mionlina otce.

„Jedeme dál, už je pozdě se vracet, a tady zůstat nemůžeme; kdyby se vrátili, zpoza těch zdí..." A než se kdokoliv vzchopil k řeči, zmizel opět někde venku.

Dnešní Záře byla znovu jasná a teplá, ale jak pravila Mionla, která pamatovala na rozhovor se starcem, když kráčeli podél karavany, kameny brzy zmizely, a tak byla dívka ochuzena o nádherné kabátky ještěrek; zato se z luk, které vrážely pestré klíny mezi šeď balvanů za Lidmi a severní svah Mionit Heer před nimi, ozývaly hlásky cvrčků, skaluch, vosiček a jiného hmyzu, jenž ševelil svými křídly v čirém vzduchu. Cesta počínala stoupat.

* * *

Dvě Záře poté potkalo Šero vystěhovalce hezkých pár světin za brodem přes Dlouhou řeku, jež sklouzla ze zelenající se Vodní hory po jejím úbočí, překřížila Cestu a zmizela v lesích, zatímco oni se stáčeli k východnímu jihu a šplhali do stále prudšího svahu.

Norlim dal v černajících stínech zastavit, ještě jednou pohlédl na travnatá záda Mionit Heer a odebral se ke své rodině, aby pojedl něco ze zásob, které, třebaže občas doplňovány nalezenými semeny, bobulemi trpkých jazyčníků a usušenými červy a brouky, vytrvale mizely v nenasytných žaludcích. Mionla k němu ustrašeně zvedla lesknoucí se oči – tohle přece nebyl ten vypočítavý obchodníček, jak ho znala z Pulim, ani neoblomný necita, jak se projevil pod pichlavou šíjí Heer Idaltrinaívis. Tvář zšedlá únavou a vráskami zkrabatělá, ramena zkormouceně pokleslá a hlas mdlý. V srdci náhle pocítila něco, co si stěží vybavovala z raného dětství, kdy tiše žvatlajíc poskakovala rodičům po klínech. I matka, zdálo se, vypustila z duše neblahé zkušenosti a hovořila s ním tiše a sladce, jako když rosa smáčí vyprahlou zem. Jenom stařec s upjatou tváří se krčil za nejbližší bednou; skoro to vypadalo, že si přeje, aby Mionla tak učinila též. Ona však spolu s Faleialou seděla pod čadící lucernou, jež skulinami ve stěnách vrhala žlutou a teplou záři v toporných svazcích do dáli, a rozprávěla s Norlimem.

Ten byl zcela vyčerpán ještě čerstvým utrpením, které prožíval před zhroucenými balvany, jimiž mu Hory zastoupily stezku k Mrtvolné pláni a Řece kříže. Srdce trhala zlost na neústupnou a tvrdohlavou bezohlednost, s níž zavedl všechny přes jejich nesouhlas na práh záhuby. Poznal totiž, co poznali jiní – že Horalé vystoupili ze skrytých sídel a chtějí se opět mstít za příkoří páchané na Horách; neboť on též kdysi slyšel Tálim Heersin, Příběh hor, který vyprávěl stařec Mionle.

Když vzduch ochladl, všichni již spali, aby byli silní na zítřejší cestu, k níž byli donuceni. Zvedl se vítr a tráva luskala svými prsty do spánku Lidí ze Západu, mračna se honila po černé Alardiel, jíž už po dva věky neozařovaly Lucerničky Deseti, kteří byli na počátku Světa. A zatím kdesi ve svazích Lematalatamit Heern číhalo nebezpečí, podobné chytrému pavouku skrytému za trámem a číhajícímu na vesele bzučící mouchu.

Chladný dech Alveivit Veileon, Mrtvolné pláně, se táhl z východu, líbal Mionle záda a ta se choulila pod prořídlou kůží zvířete zabitého snad ještě za Dávných časů. Naproti seděl s koleny u brady její otec a zamyšleně rozhryzával úlomek větvičky, která se sem zatoulala s větrem odněkud z luk za šedými pásy, za rozpadlými mrtvolami někdejšího lesa.

Dávno tomu bylo, co překonala karavana úžlabinu mezi Vodní horou a její jižní družkou, od jejíhož úpatí vytékaly sypké jazyky popela a rdousily kvetoucí louky za nimi pachem smrti; vlevo se však nadále vlnilo moře květů a bzučely stovky křidélek hmyzu, a občas odtud sladce a mdle zavoněla rudožlutokvětá větroplaška. Pak vůně zmizela a místo ní lemovala cestu stěna z balvanů, které nesly stopy čísi práce. A vprostřed té kamenné řady ústila na tomto konci nezavalená stezka, po níž by sjely vozy vystěhovalců, kdyby Hory nebyly proti tomu.

Mionla byla obrácena čelem k Norlimovi a ke stezce, jejíž šklebný úsměv se mihotal za jeho zády ve světle lucerny ležící na kamenné dlaždici mezi nimi. Ačkoliv od přechodu dvou hor se radost a klid, spojené se sebevědomím na chvíli ztraceným, vracely do otcova života,znovu probuzený cit k dceři již nevyprchal . Každé Šero sedávali spolu a rozmlouvali o tom, na co nebyl ve Městě čas.

On odkudsi vytáhl pomačkaný květ větroplašky, a zatímco jej hladil a vyrovnával, zpěvavým hlasem jakoby sám k sobě pravil:

„Ó milardqetiel, ó nezdolná! Za větrů všech směrů planeš: jak řeka pozvolná, proti smrti odolná. Tvá náruč za zářící Hvězdy je jemná a objímá něžně, třebas odešla jsi provždy s větrem, i se svou barvou, již, ač znám jen zběžně, přec mám tak rád." Zmlkl a pohlédl na dívku. V rozpacích kryla obdivný a láskyplný pohled pod víčky a mlčela. Norlim zhluboka vzdychl, a upřeně se dívaje Mionle do očí, pravil: „Má dcero, tak jako tento květ silnější poryv větru, ať teplý či studený, odnese kamsi do neznáma, tak já budu odnesen pryč od tebe, kterou miluji, třebas jsem to tak dlouho v sobě zapíral. A tušení temné jako Záře, v nichž žijeme, mi věstí, že Čas mému životu již dovíjí nit."

„Ale když květ odletí, pak pokud jej hledáme velmi usilovně, shledáme se s ním! Vždyť kolikrát jsem se u brány radovala ze závějí oněch rudých a žlutých kvítků se sytě zelenými stonky."

„Ano, i my se též shledáme; a nebudeš muset hledat, já přijdu sám. Neboť všichni, kdož opustí tělo své, odejdou přes Tiron na Severu Světa a vstoupí do Alardil – tam budu na tebe čekat.

Ale dosti bylo rmutných slov," laskavě pravil ke tváři chvějící se chladem, „zhasněmež lucernu, zítra nás čeká radost – poslední Záře cesty Horami volá a ptá se po nás!"

Naděje ve šťastné opuštění křivolakých prostor Středních hor sváděla v srdcích všech urputný boj s ponurostí krajiny, jíž se ubírali. Trimpel se halila v těžký háv a mdlé světlo zahnalo radostné barvy do úkrytů, zato Pláň se popelila v celé své ohyzdnosti. Po levé ruce jim vycházely vstříc travnaté svahy Hory jazyků, Heer Naqolín, zpola sedící za kamennou stěnou a obepínající svým jazyku podobným výběžkem poslední oblouk Faonské cesty. Před nimi pak šly dlouhé řady hlazených dlaždic, občas zanesené hlínou a popelem, vyvrhlými za drsných dešťů z Heer a z Veileon.

Na východním severu škrtalo černošedý popel nehluboké koryto Paleiv Trimplí, jež pramenila na severnějším vrcholu Heer Naqolín a nadvakrát křížila karavaně pouť. U každého z brodů, podle nichž dostala též Řeka kříže jméno, se Cesta rozevírala do plošiny kryjící oba břehy, na níž se Norlim rozhodl přenocovat, neboť všechny vozy se zde mohly semknout svými těly, a on Horám nedůvěřoval.

Zatímco kola poskakovala po spárách v dláždění, Mionla seděla u jedné z beden s rodinným majetkem a vyprávěla starci o nočním rozhovoru s otcem. Faleiala byla na návštěvě pod sousední plachtou, a tak byli sami. Zdálo se, že stařec je znepokojen, ba dokonce popuzen slovy obdivu a lásky, jež vycházela dívce z úst; nakonec přerušil tok radosti drsnými slovy:

„Zajisté, věřím, že tvým očím a uším se zdá být změna kalného v čisté okouzlující. Avšak konvice čistě vyleštěná stále může skrývat sedlinu zla."

„Co tím myslíte?" otázala se udiveně Mionla.

„Nuže, tvůj otec se změnil, snad k dobrému, leč jsou v jeho životě okamžiky ne zcela tak dávné, ne zcela tak chvályhodné. Pamatuješ na onoho ubohého člověka, jemuž vražedný úmysl přetrhl nit života šípem do hrdla vnořeným?"

„Ano, je to smutná událost, ovšem nechápu, jak souvisí s mým otcem?"

„Kdyby jinak ne, byl na místě onom hrůzném jako první. Ale – podle tvarování, opeření a barvy šípu se všichni shodli na tom, že bídná paže Horala vypustila jej k letu. Ještě nikdy se však nestalo, aby šíp uletěl, ať s kouzlem či bez kouzla, přes dvě desítky světin; zrovna tak se nestalo, aby Horal, ať sám či s družinou, opustil své bezpečné vrchy a kráčel nehustým lesem či dokonce travou, po rovině. A tvůj otec to věděl."

„Co si to dovolujete – pochybovat o něm? Snad si nemyslíte...To přece...," zaúpěla se slzami v očích, načež zmizela vprostřed věty z vozu, aby zklidnila v osamění své city. Stařec se smutně pousmál a s hlubokým povzdechem se opřel o bednu.

Nedlouho předtím, než stmívání přerostlo v Šero, Mionla kráčela v zadumání za posledním z vozů a pozorovala znak Faonu vlnící se na plachtě, již barvy dávno opustily. Znak si však udržoval stále své jásavě důstojné zbarvení, třebaže se též pomalu ukládal ke spánku zániku. Uvnitř žlutého lemu se tyčil strom – zelené jehlice splývaly podél hnědého kmene v dlouhých tvarovaných pramenech, kůra byla rozbrázděna černajícími se vrypy. V pozadí se tyrkysově blyštěla z kovu do látky přesazená litera, počátek jména Faonu. Mionla ale viděla místo kmene šíp se zakrváceným hrotem a místo litery žalu-

jící tvář bývalého vůdce karavany, jak leží zabořena do trávy a neslyšně chroptí. Dlouho se v očích dívky zračila bezradnost, pak se ale zatřpytila živá zeleň okolo černé zornice a ona odhodlaně vykročila k čelu dvojstupu vozů, míjejíc hrdé malzuby a zasmušilé vozky.

* * *

Tma se slastně vyvalovala ve vodách Řeky, do nichž se na chvíli nořila Faonská cesta. Rozpustilé bublání toku poskakujícího dolů po svahu Hory bylo vystřídáno mlčenlivým proudem v rozšiřujícím se řečišti. Zeď z kamene zmizela a dlouhý jazyk Heer volně ukazoval k plochému popelu, který přeskočil jak Paleiv, tak Cestu, aby kdesi v Šeru obejmul útlý les a utekl k severu.

Mionla seděla spolu s Norlimem Faonským v trávě zvedající se, zprvu neznatelně, do výše. On nastavoval široká záda ševelící řece, ona mu hleděla do tváře, v níž se zrcadlilo třaslavé světlo lucerny čadící jim u nohou. Dým stoupal ve spirálách trhaných závany větru a občas vlétl oběma do tváře, polechtal nosy a zahanbeně se rozplynul.

Bylo ticho; svíralo a překvapeně zhrozené pohledy Norlima se zarážely o útrpně zlostné pohledy dívky. Ta konečně promluvila. Sytým hlasem, prostým nenávisti, ale bohatýma na nátlak, vyložila myšlenky, jež jí běhaly hlavou, ale neprozradila jejich původce.

Ramena mu poklesla, hlava se sklopila a bezbarvý hlas se vydral z hrdla:

„Tak se zlo dostavilo a soud postavil svůj stolec. Věz tedy, že onen muž, ač dobrý duší i tělem, nepřišel o život rukou našich nepřátel. Je to tak, má ruka nastrojila tu léčku, neboť srdce mé zamžila zlost. On chtěl obrátit a vrátit se do Fonit Pulim, nebo odbočit k severu či jihu a obejít Hory. Na vrcholu Veileru spatřil jeho ostříží zrak postavu Horala, zvěstující strasti, strach a smrt, já však byl zaplaven touhou po Taronu, kde rostly pro mne peníze na každém z trialitů, na každé z lodí – jen je utrhnout. A tak se stalo, že on – moudrý – odešel, a já – bláhový a vrah – zaujal jeho místo. Teprve čelem ke stezce zavalené kamenem se svědomí probralo a zahryzlo se do mé poskvrněné duše. Od té chvíle nemohu myslet na nic jiného než na hrob, který jsem vykopal nejen sobě, ale i ostatním, zvláště tobě, kterou tak miluji, třebas jsem to nevěděl. Já..." Mionle přebíhal horečný hněv tváří a spájel se s lítostí a bolem sálajícími z hlasu otcova, když tu ztuhla ve zděšení. Hlas se rozštěpil a obracel se ve chroptění, oči se kalily a klouzaly v posledním pohledu ke krku, z něhož čněl černý hrot šípu. Krev se chrlila proudem, život slábl a byl vpíjen nenasytnou hlínou, sudba došla svého naplnění – zlotřilec byl potrestán za dílo zkažené, prohnilé. Nevědoucí tělo se zhroutilo a ve světle lucerny se o pár kroků dál ve tmě zaleskly kruté oči, vzduchem se mihly dvě postavy, zasyčel plamen a roztříštilo se sklo, Mionlin obličej sevřela silná dlaň a na vše se snesl olověný pták bezvědomí.

Podle vůdcova příkazu se vozy shromáždily na prostranství u řeky tak, aby se navzájem dotýkaly, čímž tvořily nepropustnou masu dřeva a plachet jako obranný val proti případnému nárazu Horalů. Naneštěstí byla veškerá snaha marná, jelikož hlídky, které měly obcházet ve dvojicích v místě, kde se dlaždice nořily do popela, trávy a vody, se svorně uložily ke spánku; chmurná Alardiel dštila chlad a k tomu přispěla i radost ze šťastně skončené pouti Horami – Mrtvolná pláň totiž tvořila východní oblohu jejich vrcholků, zatímco občasné hájky činily stejně na západním příhoří. Ani Veileon se nezdržela dlouho, zvláště na jihu byla vbrzku zahlcena zprvu nemotornou, stále však šťavnatější travou.

Tak se stalo, že poté, co zabili Norlima a zneškodnili Mionlu, již jen pro nádherně planoucí zeleň v očích, která připomínala dávno ztracené lesy v Údolí mrtvých těl, Horalé ušetřili, bylo pro ně hračkou proklouznout studeným svistem větru, obestoupit snící vozy karavany a na dané znamení padnout skrz plachtovinu na nebohé oběti.

Přestože mnoho lidí bylo spoutáno dříve, než stačili procitnout, našli se i odvážlivci s lehkým spánkem, které probudil zdušený skřípot okolních vozů dříve, než noční návštěvníci vlezli k nim. Ti pak urputně bránili holý život s narychlo zvednutými zbraněmi všeho druhu, a tak krev netekla jenom na straně přepadených. Horalů však bylo více, zřejmě byli předem zpraveni o síle vetřelců, a jak si uvolnili paže od těch, kdož se vzdali či příležitost k odporu postrádali, byl osud bojujících zpečetěn. Jeden po druhém odevzdávali svou duši Alardil a hroutili se; jejich těla pak byla doslova rozsekána na kousky, když Horalé spatřili mrtvé druhy. Poslední, zatímco ostatní byli již pobiti, bojovala ve svém voze Faleiala, jež dychtila pomstít, jak pevně věřila, zavražděnou dceru. Po jejím boku stál stařec, vous mu vlál v šeru a v rukou se mu míhala dlouhá hůl. Zezadu se k němu připlížil statný muž s ostrou čepelí, posel smrti se kmitl – a hle! Tělo starcovo zprůsvitnělo a rozplynulo se. Žena s údivem vykřikla, ale v tu chvíli dobře mířený úder mohutné palice s hlavou temnou jako tvář jejího pána rozpůlil jí lebku a ona klesla do krvavé kaše u svých pat. Vzápětí se na její statečné tělo snesla sprška ran dělících maso od kosti a drtících kosti na hrudky.

Mastné koláče kazily hladinu Paleiv Trimplí, ale když boj utichl a když poslední z nebohých a nevinných zvířat kleslo do vody s prořízlým hrdlem, milosrdný proud je odplavil, aby byly pohlceny vzdálenými mokřinami vpůli cesty mezi Lematalatamit Heern a Taronem, kam Faleiala nikdy nedojde, jelikož sudba jejího snu se naplnila.

dokončení příště

ilustrace Jarda Kocourek

Finská mytologie

Tomáš Prokůpek

Pravlast Ugrofinů zřejmě ležela v oblasti středního toku Volhy, Kamy, Oky a navazujícím území jižního Uralu. Asi ve 3. tisíciletí př.n.l. se Ugrofinové začali dělit na menší skupiny a jednotlivé kmeny se rozptýlily po velké části Euroasii. V oblasti severního Baltu se někdy ve 2. tisíciletí př.n.l. usadilo první plemeno z finské jazykové větve – Laponci, ve 3. století př.n.l. je však na nevlídný sever Skandinávie vytlačil příchod pobaltských Finů. První historickou zprávu o nich přináší na přelomu 1. a 2. století n.l. římský historik Tacitus. V průběhu 1. tisíciletí obsadili pobaltští Finové většinu území, jež obývají nyní, a zvolna se z nich vyvinul národ Finů, Karelů, Estonců a několik dalších, mnohem menších.

Osud se s nimi právě nemazlil – na jejich území se střetávaly mocenské zájmy Ruska, Švédska, Německa a Dánska. Finsko ve 12. století obsadili Švédové a pustili se do násilného pokřtění země. S konečnou platností je až roku 1809 vyhnalo carské Rusko, které ovšem Švédy v roli nezvaného vládce vystřídalo. Samostatnost si Finové vydobyli teprve roku 1917, ale jejich soužití s velkým východním sousedem ani poté neprobíhalo bez obtíží. Karelové (žijící na území přiléhajícím k východní hranici Finska) měli téměř totožnou historii. Při vleklých švédsko-ruských válkách náležela jejich země chvíli těm a chvíli těm, aby nakonec zůstali v područí Ruska. Co se Estonska týče, jeho jihovýchodní část zabrala v 11. století

Kyjevská Rus, ve 13. století si už ale většinu země podmanil Řád německých rytířů, který šířil svatou víru krví a mečem. Roku 1721 bylo Estonsko opět připojeno k Rusku a po krátkém období samostatnosti v letech 1918 až 1940 se až do rozpadu SSSR nedobrovolně stalo svazovou republikou.

PRVNÍ PRAMEN

Biskup Mikael Agricola (1510-1557), žák reformátora Martina Luthera, má celou řadu zásluh. Napsal slabikář, který se stal první finsky psanou knihou vůbec, a přeložil do finštiny Nový zákon a žaltář, čímž vytvořil vzor pro spisovnou finštinu na několik staletí. Z hlediska mytologie je však nejdůležitější to, že k žaltáři připojil veršovanou předmluvu, v níž vyjmenovává finská a karelská božstva i některé obřady s nimi spojené. Přestože Agricolově zprávě nechybí odstup středověkého křesťana, je natolik systematická a podrobná, že se stala naprosto nedocenitelným zdrojem informací o finském pohanství. Obsahuje mimo jiné tyto řádky:

Tapio je pánem lesa,
Ahti vládne vodním tvorům,
Äinämöinen pěje písně,
Rahkoi bdí nad během luny.

Hiisi nadhání honcům,
Vedenemo sytí sítě,
Ilmarinen velí větru,
průvodcem je putujících.

Turisas tě brání v boji,
Kratti střeží zlato v zemi,
Tonttu hlídá hospodářství,
Kapeet po luně lační.

Když je čas na jarní setbu,
slavívá se Ukkův svátek,
zpíjejí se ženy, starci
a páchají strašné věci.

VZNIK A SKLADBA KALEVALY

Lékař a folklorista Elias Lönnrot (1802-1884), hlavní představitel finského národního obrození, je z našeho pohledu důstojným Agricolovým nástupcem. Nejen proto, že právě on má na svědomí moderní spisovnou finštinu, ale především proto, že sestavil hrdinský epos „Kalevala", který obsahuje mnoho prvků z karelofinské mytologie. Řadu let zasvětil sbírání run (epických zpěvů) v zapadlých oblastech Finska, Laponska, Estonska, Ingrie a především Karélie. Protože se v runách objevovali stále titíž hrdinové, usoudil Lönnrot, že se jedná o zlomky kdysi jednotného celku, a pokusil se jej zrekonstruovat. Nejprve vydal roku 1835 tzv. „Starou Kalevalu" o 32 runách, nebyl s ní však úplně spokojen. Proto ji přepracoval, použil nově získané záznamy, doplnil nejasná a nenavazující místa a roku 1849 spatřila světlo světa konečná podoba „Kalevaly" o 50 runách.

Dnes už víme, že Lönnrotův názor byl mylný a že runy tvoří několik nezávislých okruhů propojených pouze jejich hlavními hrdiny. Vzdělaný Fin si nicméně s nepřeberným množstvím nesouvislých, v různých dobách vzniklých a často si protiřečících zpěvů poradil se cí (napadá mě, že jeho práce se v lecčems podobala úkolu Christophera Tolkiena po otcově smrti). Vytvořil kompaktní útvar, který sice nemá pouze jedinou dějovou linku, jakou mají Lönnrotem tolik obdivované starořecké eposy, ale zato dokonale uchovává ještě částečně pohanskou atmosféru sesbíraných run. Lönnrot se snažil do textu co nejméně zasahovat a naprosto nezbytná umělá doplnění začlenil natolik citlivě, že je nelze od původního základu rozpoznat. Jsou-li pak díky této úctě k pramenům v „Kalevale" některé drobné nesrovnalosti, nelze než připomenout, že bez nich by snad mýtus ani nebyl mýtem.

„Kalevala" (tj. Kalevova země = Finsko) obsahuje kromě epických částí i loitsuruny (modlitby a zaklínadla), svatební písně a další lyriku. Kalevalský verš má osm

slabik a jeho nejtypičtějším rysem je paralelismus (téměř každý druhý řádek jen jinými slovy opakuje nebo pouze nepatrně rozvíjí řádek předchozí), často se objevuje aliterace a vnitřní asonance. Ale teď už honem k příběhům.

DĚJ KALEVALY

STVOŘENÍ SVĚTA (RUNA PRVÁ A DRUHÁ)

Na počátku světa panna Ilmatar, dcera vzduchu a nejstarší z trojice tvůrčích víl, sestoupila do moře a stala se Paní vod. Zvedl se východní vítr, rozbouřil oceán, vlny pronikly do jejího lůna a oplodnily ji. Nespočet let byla samodruhá Ilmatar unášena mořskými proudy, ale nikde nemohla nalézt kousek pevné země, na němž by porodila. Náhle přiletěla kachna, která hledala místo pro své hnízdo. Paní vod se jí zželelo a vynořila nad hladinu koleno. Kachna si na něm uvila hnízdo a snesla do něj zlaté vejce. Svým tělem jej začala zahřívat tak usilovně, až Ilmatar nemohla vzniklý žár vydržet a cukla nohou. Vejce vypadlo z hnízda do vln a rozbilo se.

Dolní půle skořepiny
změnila se v zemi dole,
horní půle skořepiny
nahoře se nebem stala,
z horní žloutku poloviny
zářivé se stalo slunce,
z dolní bílku poloviny
třpytivá se stala luna.

Ilmatar vystoupila na souš a konečně mohla porodit moudrého starce Väinämöina. Ten dlouho bloudil po pusté zemi, až potkal chlapce Pellervoina, který slíbil, že všechnu půdu oseje. Hoch se měl k dílu, a tak se brzy celá země zazelenala, jenom dub ne a ne růst. Tehdy pět vodních panen nažalo trávu a vodní muž Tursas stiskl seno takovou silou, až se vzňalo. Do popela zasadil žalud a z něj vyrostl dub tak veliký, že zastínil slunce i měsíc. Väinämöinen poprosil o pomoc svou matku a v tu chvíli vystoupil z moře černý mužík se sekyrou, velký jako palec. Stařec nad ním kroutil hlavou, ale než se nadál, vyrostl mužík až do oblak a třemi ranami obrovský dub skácel. Potom Väinämöinen našel na pobřeží sedm zrnek a jal se klučit houští, aby měl kde založit pole. Ušetřil jen jednu břízu, protože chtěl nechat ptákům místo k odpočinku. Přiletěl orel, poděkoval moudrému starci a vykřesal oheň, který spálil posekané chrastí. Väinämöinen zasel zrní a vypěstoval první obilí.

pokračování příště

YA HOI! YA HOI! YA HARRI HOI!

aneb

CO MAJÍ ORKOVÉ SPOLEČNÉHO SE SHAKESPEAREM?

Andrzej Sapkowski

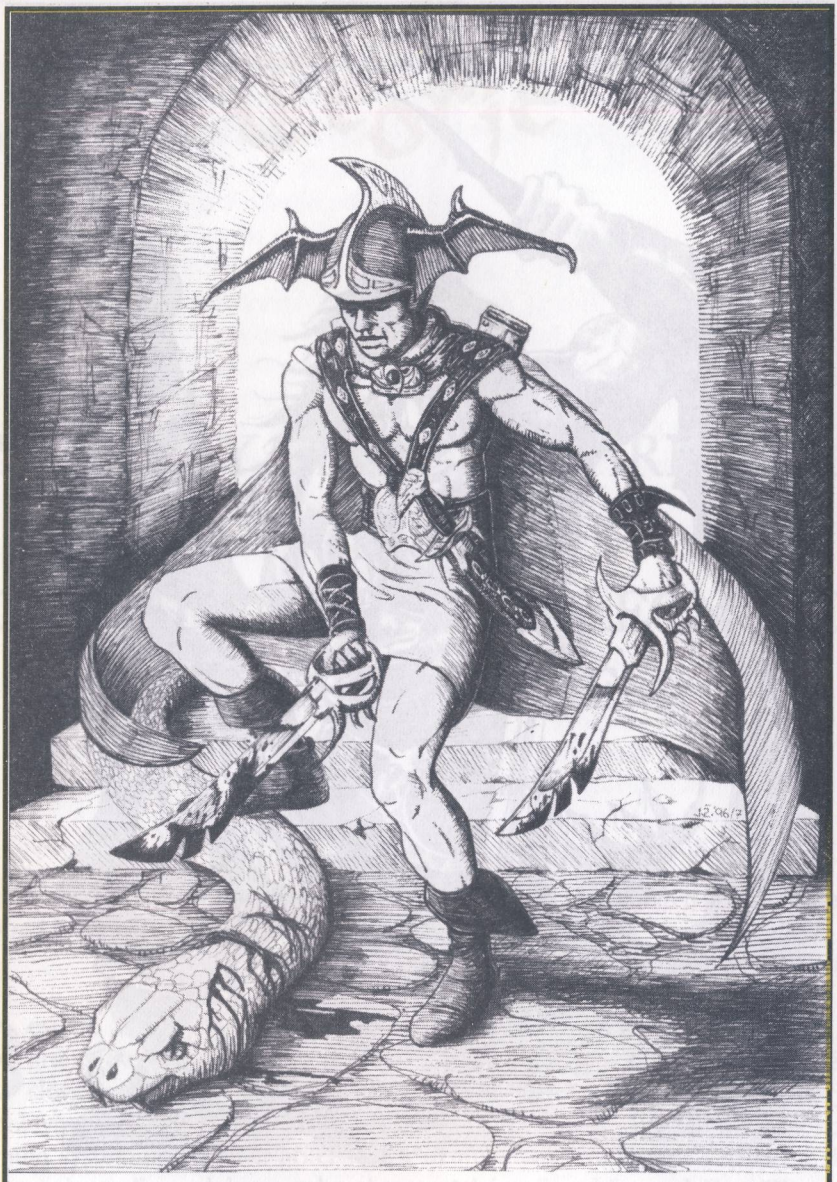
„A z pukliny se vyhrnuli skřeti, velicí skřeti, ohromní škaredí skřeti, spousta skřetů, dřív než byste řekli kámen ámen...*“*

J. R. R. Tolkien „Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky“

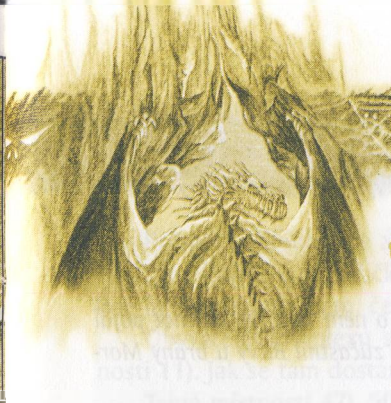
Bestiáře a seznamy příšer, nezbytné součásti návodů a příruček k hrám na hrdiny (Role Playing Game - RPG), jsou plné popisů různých, více či méně člověku podobných bytostí a netvorů, jejichž úkolem je neustálým obtěžováním ztížit hráčům život. V každém druhém dobrodružství jakéhokoliv herního systému mají hráči příležitost k ozbrojenému rozhovoru s nějakým skurutem nebo trollem, zlobrem nebo obrem a také se jim občas podaří změřit v boji síly s tlupou goblinů, orků nebo koboldů.

Hrdinové vedení hráči do té sběře sekají až meče sviští a po zámeckých komnatách i podzemních kobkách se valí proudy krve. Ale málokterý hráč má čas a chuť

autor: **Filip Bečvář**



autor: **Jana Žižková**



Jeskyně

Údolí sedmi hvězd

Jiří „Agupi“ Mlnařík

Úvodní poznámka autora: mí hráči si začali stěžovat, že v mých jeskyních se dá zemřít povětšinou jen díky vlastní chybě (což je pravda a často se to stává). Upozornil jsem je, že jim klidně připravím jeskyni, kde si přijdou na své všichni, ale že jednoduché jeskyně nedělám. A tak vzniklo Údolí sedmi hvězd – na základě pouhých tří zaklínadel, které mi umožnily udělat z normálního podzemí sadistickou show. Z tohoto důvodu najdete u řady místností bez vysvětlení uvedenou nestvůru, která se v tomto místě právě nachází a takřka ve všech případech je strašně, strašně hladová a dožraná. Jak se tam dostala? Nechť promluví zapomenutá část legendy....

Neví se, že Strif před smrtí roznesl porůznu po podzemí mnoho zlatavých kokonů - co obsahovaly a co byly vlastně zač, viz 47). Postavy nech, milý PJ, nadávat na nestvůry, které nemají tam, kde jsou, co dělat. Až najdou 47), pochopí. A pokud ji nenajdou, přečti jim popis, až bude po všem.

Vážený PJ, pracuješ-li stejně jako já, ber seznam nestvůr v jednotlivých místnostech pouze orientačně a přesuň je tam, kde se ti hodí. Ty inteligentnější stejně v jedné místnosti nezůstanou.

Legenda

Svého času žil jistý Vaturi, třetí kníže z Arnidy. Pověst o něm říká, že za choť pojal kněžnu Mair z rodu Labutě, několik let vládl a pak se zúčastnil Bitvy u brány Mordoru, kde padl.

Pověst již mlčí o tom, že to byl sporý mládenec s očima rudýma od alchymijních pokusů a že jeho nástupnictví na knížecí stolec bylo podmíněno úmrtím řady osob, jejichž nárok byl poněkud prokazatelnější. Krom schopnosti vařit jedy dokázal mistrně intrikovat, jeho schopnosti však vázly ve sféře milostné, takže nezanechal potomka. Podle lidové verze zanechal choť nejen bez dědice, ale i bez jakékoli milostné zkušenosti. Z výzkumů, které vedl, vznikl jedinečný amulet - nositeli dával mocnou mysl a teoretickou nezranitelnost. V Bitvě pak prokázal svou další vlastnost - přejal letoru svého pána a v nejhorší chvíli jej nechal napospas trollům, kteří jej zadupali do země. Amulet pak přešel v rukou několika pánů mnoho zemí, až zmizel se svým posledním kupcem, čarodějem Strifem. Ten sídlil kdesi v údolí Sedmi hvězd.

Prostředí

Způsob vyhledání legend a navigace postav světem svěřuji pravomoci PJ, neboť nechci nabourávat pracně sestavené světy. Proto i následující místní jména klidně upravte.

Strif se stal posledním z mistrů tajné magické školy ukryté v Tengrii, v předhůří Dlouhých Štítů, v údolí zvaném Údolí sedmi hvězd. To získalo své jméno podle sedmi velkých diamantů, které zde byly kdysi nalezeny po velkých bojích s trpaslíky – ukryty ve skalním tunelu, jímž protékala ponorná říčka.

Tato legenda je již zapomenuta, lze ji však najít v každém slušném archivu.

Ví se, že mladší mágové přicházeli do vesnice Halx po proudu místní ponorné říčky.

Říčka dovede dobrodruhy do údolí obydleného pouze medvědy. Před dobrodruhy se otevře pohled na několik desítek sáhů vysokou skalní stěnu a temný otvor, vedle něhož z nízkého skalního oblouku říčka vytéká.

Temný otvor obsahuje dvě asi měsíc stará medvíďata a jejich „přítulnou“ máti.

Podzemí

Podzemím protéká říčka, na kterou dobrodruzi narazí jak na skalní plošině nad labyrintem (stéká z nedalekého ledovce.), tak dole vedle medvědího doupěte. Voda je mrazivá a snižuje bonus za obratnost o 4 (pokud to jde), útočné číslo se u ručních útoků snižuje o 2 (rozklepané ruce).

Průměrná hloubka je asi 40 coulů, výška vymletého řečiště od 1 do 1,5 sáhu.

Tam, kde je u toku říčky číslo, se vyskytuje vodopád (je tedy vidět, že v místě, kde říčka mizí pod zem, čeká skoro osmdesát sáhů cesty víceméně kolmo dolů.

Obyvatelé komplexu se dovnitř dostávali zásadně hyperprostorem do místnosti **11)**. Jak se tam dostane družina, záleží pochopitelně na dobrodruzích.

Tajné místnosti **47)**, **50)** a **52)** (vyznačené čárkovaně) a spojovací chodby mezi nimi jsou 4 sáhy pod úrovní ostatních místností.

1)

Nepravidelná jeskyně s výškou od 1,2 do 4 sáhů. Na zemi zbytky kostí. Kromě dvou medvíďat a jejich rozzuřené matky nic podstatného k vidění.

Nestvůry: medvědice a dvě medvíďata (grizzly).

2)

Místnost je hrubě tesaná, vysoká asi čtyři sáhy. Podlaha je pokryta vrstvou prachu a několika kostrami. V severovýchodním rohu je ve výši tří a půl sáhu do zdi vytesaná díra. Kolem ní poletuje šest řasnatek.

Nestvůry: 6 řasnatek.

Šest řasnatek se slétá kolem jediného Slunečního prstenu.

3)

Vedle vstupní mříže je umístěn vrátek k jejímu vytažení. Jinak je místnost zcela holá.

Nášlapná past před místností otvírá cestu medvědům z **1)**.

4)

Viz **3)**. Tajné dveře o nenápadnosti –5%.

5)

Místnost bývala zřejmě slušně obložená břidlicí, ale zub času udělal své a tak se po podlaze válí spousta spadaných úlomků (cca 10 coulů).

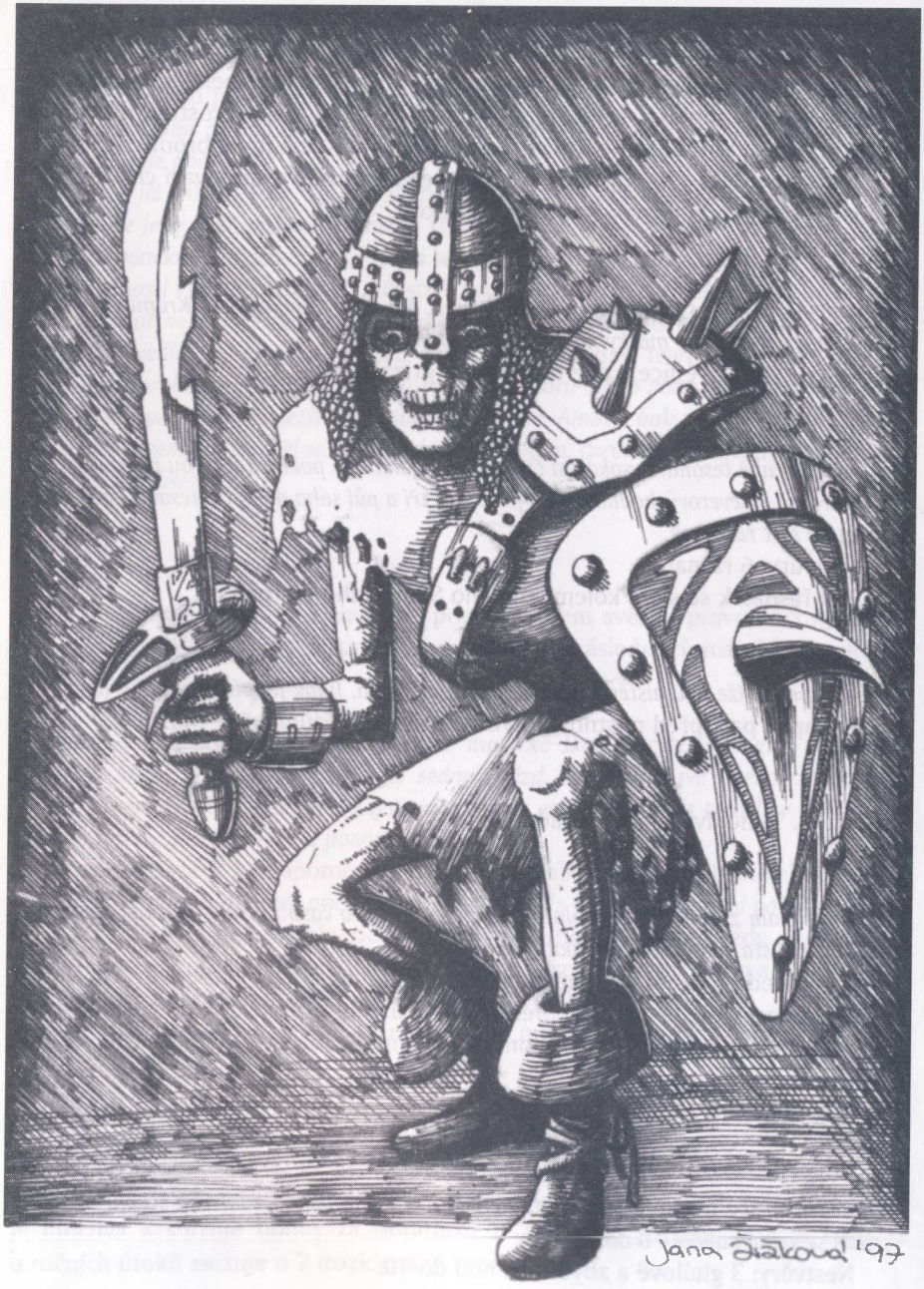
Při pohledu na zem je jasně patrná spára nášlapné pasti (kolem dveří). Dobrodruzi ji nepochybně překročí či přeskočí, jelikož jim nedojde, že mechanismus byl již dávno aktivován spadanými úlomky a nemrtví z **6)** už tedy mají volný pohyb a čekají na žvanec.

Nestvůry: 1k6 zombií.

6)

Místnost je hrubě tesaná a je pokryta nemrtvými v povětšinou značném stupni rozkladu. Všichni se velmi zajímají o dobrodruhy.

Nestvůry: 3 ghúlové a zbytek zombií do 10.


Jana Šiškova '97

Jeden z ghúlů má sluneční prsten a bude se snažit zapálit vše papírové, co vezmou postavy do ruky. Na jeho kavalci (na jihu u dveří) je útlá alchymistická brožura (asi 600 stran) o svitcích, založená v kapitole „Svitky proti nemrtvým".

7)

Místnost je uzamčená a kupodivu jsou v ní kromě velmi působivého mramorového obložení i nádherně zdobené (vypalované motivy lebek a dalších anatomických součástí) dvoukřídlé dveře. Jejich zámek je zcela zničený.

Dveře kromě toho obsahují velmi jednoduchou past. Nepřiléhají těsně ke zdi, která je za nimi, ale je za nimi cca 10 coulů mezera. Dveře podpírají zaoblený kamenný překlad, který z jedné strany nese 10 coulů silnou kamennou stropní desku. Jakmile se totiž postavy pokusí dveře vyrazit (hod na Sil) a součet všech zúčastněných překročí 20, shodí si strop na hlavu. Zranění 6k10 vyrážející a 4k10 ostatní v místnosti stojící postavy.

8)

Prázdná, zaprášená místnost.

9)

Místnost je zcela prázdná, pouze na severní zdi je nejasný obrys asi 1x2 sáhy - jako by se na spáře tajných dveří podepsal zub času a odrolil její okraje. Tvůrcům to dalo slušnou fušku.

Zatímco ostatní mechanismy v podzemí chátrají, voda teče dál a proto: když postavy našlápnou na past mezi místnostmi 8) a 9), dají se do pohybu kamenné bloky po stranách místnosti 8) a uzavřou východ do 5). Kdo neuskočí do 5) nebo 8), je rozmačkán (kdo někdy viděl zdymadlo, ví proč). Současně začne do 9) proudit voda z jezírka. Přitéká 10 coulů vody každou směnu a po jedné směně také platí stejné postihy jako při pohybu korytem potoka.

10)

Místnost je zcela prázdná, hrubě tesaná.

11)

Hrubě tesané místnosti vysoké asi 2 sáhy.

Nestvůry: huňáč zelený.

12)

Místnost je obložená tmavým kamenem, dveře na východ jsou dřevěné, zamčené. Na sever pokračuje chodba schody dolů, do vody. Ta má hloubku asi 1 sáh.

Ačkoli voda je poněkud nadnesený pojem pro velmi agresivní kyselinu: neleptá kámen a sklo, zbroj rozleptá ve třech kolech, zranění 1k6 v každém kole (nohy), 2k6 (po pás), 3k6 (celá postava velikosti A), 4k6 (celá postava velikosti B,C).

13)

Místnost je hrubě tesaná, police okolo stěn jsou plné dříve využitelných pomůcek – lan, svazků drátu, toren, lahvic a jiného vybavení, které si obyvatelé brali při cestě ven.

14)

V této místnosti se již nedá mluvit o mírumilovné obsadě podzemí. Je opět hrubě tesaná, vysoká skoro tři sáhy. Na zdech visí nejrůznější střelné a bodné zbraně, některé postříbřené, najde se tady zásoba šípů a šipek, uprostřed místnosti jsou úhledně narovnána kopí.

15)

V nízké (1,5 sáhu) klenuté místnosti je jediným vybavením silně zarezavělá mříž, několik psích koster a několik misek u východní zdi psince.

Ve dně jedné z misek je ukryt **do šestihranu** (velmi nízká šestiboká pyramida) **broušený topas.**

16)

Z této místnosti by se ještě před několika hodně lety linul nepřekonatelný zápach. Na hácích kolem hladce tesané místnosti visí spousta šedých kokonovitých věcí (jen ať postava zkusí zabít hovězí kýtu). *Kolem zdí místnosti je sáh široký pás vody, asi 0,5 sáhu hluboký (původně led).*

Problém spočívá pouze v tom, že kromě běžné plísně se zde usadil také zelený hlen.

17)

V této místnosti dosud na hácích visí pozůstatky masa a v kanálu kolem zdí není voda, ale led. Kromě ledu také vyhladovělý liged.

Nestvůry: liged.

Liged se bude již od vstupu postav do podzemí snažit jakýmkoli způsobem dostat k magenergii. Zjeví se jen výjimečně a zpočátku, dokud nešlohne něco magenergeticky zajímavého, bude minimálně kouzlit.

18)

Zde má liged své oficiální působiště, aby původním osadníkům neplesnivělo maso. Místnost je obrostlá dobře patnácticoulovou vrstvou ledu a samo ligedovo „lože" je kus ledu s prohloubeninou tvaru ligeda.

19)

Ligedův sklad magického materiálu. Obsahuje řadu magických předmětů (většinou kdysi) – prsteny, křišťálovou kouli, detekční hůlku, několik amuletů... A jeden **do šestihranu broušený ametyst.**

Nestvůry: zoufalý fext.

20)

V této chodbě je na zdi poblíž jižního zalomení páka. Posunem nahoru se sáhový balvan přesune z chodby do výklenku, posunem dolů z výklenku do chodby.

21)

Tato místnost je obložená zářivě bílým mramorem a v severní části se skví nádherné zrcadlo v pozlaceném či zlatém rámu (zlatý). *Z východní chodby je cítit silné vedro, zeď v chodbě směrem na západ je zřetelně vlhká.*

Zrcadlo je magické, neprostupné alchymisticky ani kouzlem, obsahuje 150 magů (ale nic nebrání kouzelníkovi stoupnout si do chodby k východu či západu a hyperprostorovat se šikmo). Z druhé strany lze zrcadlem normálně procházet, rozbití (z jakékoli strany) se však nedoporučuje – magenergie se uvolní ve formě náhodných blesků a všichni v okruhu do 2 sáhů jsou zraněni dohromady za 80 životů, v okruhu 2-4 sáhy za 40 životů a v okruhu 4-6 sáhů za 30 životů.

22)

Místnost je zprava i zleva plná tekutého ohně - jak jej Strif stvořil, nikdo neví, ale používal ho často. Dokázal stvořit i věčný tekutý oheň a zde jím naplnil dvě sáh široké strouhy po obou stranách sáh široké kamenné lávky. Proběhnout chce odvahu: past Odl~5~proběhl/neproběhl. Projít lze za dvě kola, proběhnout za jedno kolo, každé kolo pohybu znamená zranění 1k6 životů.

23)

V této místnosti, obložené mramorem a chladivé, spočívali v tiché modlitbě příchozí. Na stěně proti klekátku je prazvláštní obraz, zpodobňující rudou krajinu s rudými postavami. Na dvou vysokých svícnech stojí dvě věčné černé svíce (plamen je nezhasitelný a normálně horký!).

Nestvůry: panter.

24)

Jezírko je plné velmi, velmi chladné vody, uprostřed je hloubka něco kolem dvou sáhů. V tom místě leží **do šestihranu broušený diamant.** Jeskyně má výšku cca 2,5 sáhu, v jihovýchodním cípu je ve stropě poklop (–10%), maskovaný jako okolní kámen.

Nestvůry: haterie.

25)

Okružní chodba je obložena bílým mramorem, podlaha je z mramoru černého. Stejně tak středový „sloup", na kterém se skví nápis „Víra je víc než cesta vpřed" přímo proti vchodu.

Pokud tedy dobrodruh věří a jde přímo do zdi proti vchodu, projde - jinak je zeď klasicky tvrdá a studená. Nalézt východ lze pomocí éterického oleje, hyperprostoru... **nejsou** to však tajné dveře. Za dveřmi jsou schody 4 sáhy dolů, po projití pod chodbou zase 4 sáhy nahoru.

Nestvůry: Dárosh s životaschopností 8 (je hladový jako nemluvně). Za každou hádku mezi postavami přičítej k životaschopnosti 1 (až do 22).

26)

Páchne to tu zatuchlinou dokonce ještě i po mnoha letech. Kostřičky krys na podlaze dávají tušit, že vše, co bylo konzumovatelné, již dávno zmizelo. Kolem zdí jsou tři patra polic širokých asi třičtvrtě sáhu, s nejrůznějšími miskami, džbánky, krabičkami, džbery ap. Neholdovalo se tady alkoholu, je možné nalézt pouze několik lahví „konzumního" vína určeného k podlévání zvěřiny.

27)

Toto je malá přípravna, obsahující několik džberů s různými plísněmi, masivní dubový stůl kolem celé západní zdi, pokrytý prachem a spoustou zářezů. Nad ním na zdi visí kompletní sada kuchyňských nástrojů od velkých vidliček přes nože a špikovací jehly až po sekáčky a řeznické sekery.

28)

Černá kuchyně s přírodním komínem v severozápadním rohu místnosti, kde jsou také umístěna ohniště – ta sloužila zároveň k vytápění velkého sálu. Stůl v jihozápadním rohu je půl sáhu široký, zbytek prostoru ke zdi zabírá rozsáhlý příborník.

Nestvůry: všežrout odporný.

29)

Tato místnost má kouzelně provedenou, takřkajíc gotickou klenbu, vybíhající uprostřed místnosti do výše téměř osmi sáhů. Oba stoly jsou dubové stejně jako židle okolo. Každá ze židlí má velmi nízké opěradlo tvořené dvěma proplétajícími se hady. Na severní zdi je velký obraz zobrazující už jen spleť pavučin (obraz zakladatele sekty - Vaturiho předpředpředchůdce).

Nestvůry: menší rudý drak.

Hlava jednoho z hadů na židli (nejjižnější na východě) je dutá a obsahuje **do šestihranu broušený jaspis** – je ale se zbytkem sklížena, nejde volně oddělit (–20%).

Tajné dveře v rohu mají nenápadnost –15% a ovládací mechanismus je výstupek s nenápadností –10% na mistrově místě pod deskou stolu.

30)

Místnost je obložena červeným mramorem a obsahuje sochy dřívějších mistrů. Šťourové tvrdí, že sochy zajišťuje a dodává jedna z gorgon, které se tu dříve občas vyskytovaly. Legendě pomáhá i to, že schody nahoru vedou na „onu místnost" a sochy znázorňují vždy mistra v chůzi....

Nestvůry: 6 elfocvaků.

31)

Kdyby dobrodruhové přišli o několik desetiletí dříve, nejspíše by je velmi zarazilo, že potokem občas vyplave cosi, co zůstává po lidech jako odpad. Tato místnost je totiž hygienickou latrínou s přímým vodním odpadem (voda je v tomto místě asi jeden sáh pod podlahou místnosti).

V korytě potoka lze nalézt ze stropu vedoucí odpadní otvory půl sáhu v průměru.

32)

Místnost mistra (naposledy Strif). *Na rozdíl od skromných mistrů východních umění jde vidět, že Strif rozhodně neskrblil. Lůžko je pokryto zplesnivělými kožešinami, psací stůl má malachitovou vrchní desku, knihovna obsahuje ty největší skvosty magické knihovny. Ve skříni u dveří lze nalézt zbytky nejrůznějších rób a kostra na lůžku vlastní ještě dnes několik prstenů a amuletů. Podlaha je tvořena střídavě bílými a černými mramorovými dlaždicemi o hraně 1 sáh.*

V psacím stole leží jednoduchá šperkovnice s drobnými drahými kameny v celkové hodnotě asi 200 zlatých.

Strif byl ale krysa a knihovnu chrání démon s jediným příkazem – jakmile někdo sáhne na knihu, spotřebuj svou sílu na zapálení knihovny. Démon je navázán přímo v hmotě knihovny.

Pod jednou z dlaždic je tajný vchod do podzemí (–20%).

Nestvůry: 3 obří štíři.

33)

Studovna. Kromě dubových lavic a dubových čtecích stolků se svícny pokrytými steklým voskem je zde k vidění pouze knihovníkův stůl se zásobou brků.

V zásuvce stolu lze nalézt několik čistých pergamenů (na které si knihovník zapisoval katalog) a několik vyschlých lahviček inkoustu.

34)

Knihovna. Regály jsou dubové, vysoké dva sáhy a jsou od podlahy po strop plné magické, lučebné i jiné literatury. Nalézt zde je možné vše – počínaje základními kouzly až k nejvyšší magii (pro experty). Dá se však říci, že veškeré zde přítomné svazky jsou více či méně běžně dosažitelné.

Tajné dveře (–20%) mají svůj otvírací mechanismus na knihovníkově stole ve studovně. Na spodní straně desky je nikoli tlačítko, ale čtvereček o hraně 1,5 coulu, který je možné lehce zatlačit do desky (–20%). Dveře se pak na šest kol **odjistí**, tj. zůstanou zavřené, ale lze je vtlačit do tajné místnosti.

Nestvůry: družina knihomolů, pročež má většina svazků jen hřbety (mimo svazky magické).

35), 36)

Ložnice adeptů. Je tvořena prostými lůžky s houněmi. Nad každým z lůžek je jednoduchá police s osobními věcmi. Samozřejmě zde není možné najít kostky a podobné věci hazardního druhu, zato však nejrůznější „breviáře" magických praktik a pomůcek, nauky o jedech ap. Nejsvětštějšími osobními věcmi jsou povětšinou tesáky a dýky.

Nestvůry: v **35)** dvě zamčené a strašně naštvané pavoučnatky.

37)

Ložnice zasvěcených. Lůžka jsou stejného druhu jako v ložnici adeptů, pouze nauky jsou většinou rázu duchovnějšího a vedou k posílení magických a mentálních schopností.

Nestvůry: ogloj - chorchoj.

38) - 44)

Meditační cely. Ve všech jsou pouze dřevěné pryčny s jedinou houní.

A pouze v **43)** najdou postavy zespodu na lůžku voskem přilepený **do šestihranu broušený rubín**.

45)

Koupelna a prádelna. Stojí tady čtyři velké kádě, ve velkém severním výklenku se nachází velké ohniště s kotli na vodu.

V kádi v severozápadním rohu je vhozen **do šestihranu broušený tyrkys**.

Nestvůry: železná socha.

46)
Šatna – či spíše kutnárna, neboť kromě kuten a onucí zde adepti nenajdou k oblečení vůbec nic. Čtyři řady polic do výšky 3 sáhů jsou zcela narvány.

47)
Tajná místnost mistrů. Není toho zde mnoho. Za trojími dveřmi – kamennými, ohnivou stěnou a stříbrnými zde leží na policích ze skla na sta malých zlatavých vejcovitých útvarů. Na zdi proti vchodu je obraz s trojím textem. V severovýchodním rohu místnosti je otevřená studna, v jejíž hlubině opalizuje modravá záře.

Studna je zdrojem magie tohoto podzemí – v podstatě je to astrální brána se silným magickým nábojem. Všem magickým povoláním se prakticky okamžitě doplní magenergie, ve skutečnosti zde však studna je kvůli kokonům.

Je tady ještě jedna věc – roubení studny je tvořeno matně černými kameny o hraně asi 10 coulů. Lze je celkem snadno (past Sil~6~vytažení jedné kostky/nic) vyjmout, není radno je rozbíjet. Každá kostka je nabitá na 100 magů (maximální kapacita) a tvoří jakýsi rezervoár pro případ, že by studna „vyschla" (aby kněží stihli kokony zničit nebo odnosit). Lze ji nabíjet jakýmikoliv kouzly – nelze z ní čerpat, každá z kostek pouze denně uvolní pět magů. Pokud však přijde do styku s přímým plamenem, kostka ve dvou kolech exploduje jako rachejtle 4. úrovně.

Ve stručnosti texty na obrazu:

Zaklínadlo vzetí
magenergie: 3 x Životaschopnost + 4
past: Roz+Odl~8~!
dosah: 15 sáhů
rozsah: 1 bytost
vyvolání: 6 kol
trvání: viz níže

Tímto zaklínadlem lze jednu bytost libovolné velikosti zaklít do vejcovitého kokonu o velikosti cca 5-10 coulů (podle původní velikosti). Tyto kokony jsou chráněné dodanou magenergií, takže při rozbití explodují směrem **ven z kokonu** úměrně dodané magenergii a navíc uvolní tvora uvnitř.

Udržení kokonu vyžaduje denně 1 mag (libovolné magické povolání – přiložením ruky, alchymista koupelí ve **vlažném roztoku** libovolné magenergii obsahující ingredience – v takovém případě si každý kokon denně vezme 1 mag). Pokud není kokonu dodána magenergie po tři dny, kouzlo pomine a tvor uvnitř se uvolní.

Tvor své uvěznění i dění okolo kokonu normálně vnímá, ale jeho síla je uzavřená uvnitř, takže po uvolnění je neskutečně dožraný.

(Nejeden čaroděj čekal při omylu tři dny zakutálený někde v koutku, aby se pak téměř zabil při uvolnění v pět coulů široké škvíře za masivní dubovou skříní...)

Zaklínadlo propuštění
magenergie: 3 magy na každý kokon
dosah: 15 sáhů
rozsah: podle dodané magenergie
vyvolání: 2 kola
trvání: stále

Není-li možné na uvolnění tvora čekat tři dny, je možné tímto kouzlem kokon uvolnit ihned.

Zaklínadlo latence
magenergie: 1 x Životaschopnost na každý den
past: Roz+Odl~8~!
dosah: 15 sáhů
rozsah: 1 bytost
vyvolání: 30 kol
trvání: viz níže

Bytost, na kterou je toto zaklínadlo sesláno, upadne do stavu strnulosti, který vydrží podle dodané magenergie. Pokud však kouzlo sesílá (prostřednictvím brány) mág a přidá 30 magů, může probuzení fixovat na:
- přítomnost cizí bytosti (pro hibernaci hlídačů)
- zvolené slovo (probuzení informátora či posla)
- přítomnost na určitém místě (slouží k pašování nebezpečných živých tvorů)

Toto zaklínadlo lze seslat i na kokon!

Zdejší mágové měli k dispozici magickou studnu, čili téměř neomezený zdroj magenergie. Všichni tvorové v kokonech jsou pod kouzlem Latence na přítomnost cizí bytosti. V této místnosti, prosycené magenergií, se však probudit nemohou.

48)
Tajná knihovna mistrů. V této úhledné místnosti o výšce pouhého 1,5 sáhu je uloženo všech pět svazků černé magie (viz Dech draka 1-5/95) *vázaných v kůži a zdobených velmi názornými ilustracemi. Přímo proti vchodu září na stěně velké rudé oko.*

Rudé oko: každý vstupující si háže proti pasti Int+Odl~10~zranění za 1k6 životů/přesvědčení o 2 horší. Pouze postavy zmateně a zákonně zlé mají při pohledu do oka pocit, že jsou na správném místě, a nemohou být okem zraněny.

49)

Svatyně je obložená černým mramorem s výjimkou oltáře, který je z mramoru rudého. Na oltáři je čtveřice stříbrných svícnů a důkladná pouta. Západní část oltáře je mísovitě prohloubená s otvorem uprostřed prohloubeniny (odtok pro krev).

Nestvůry: kostěj nesmrtelný a 2 mumie.

Svrchní desku je možné stáhnout (ve více lidech) – past Sil~25~sejmuta/nesejmuta. Pod místem, kam stéká krev, je prsten s nádherným krystalem – diamantem v ceně aspoň 500 zlatých. Nikde ani stopa po krvi. Krystal viz Zapomenutý Prsten.

Tajné dveře jsou dva obrovské mramorové bloky, otevírající se ven z místnosti (–10%). Lze je vyrazit, pokud součet hodů na Sil všech zúčastněných dosáhne 30.

50)

Místnost, kde se mistr připravoval na obřady. Na tajném vchodu do **49)** má normální madla. Mramorové bloky jsou však dokonale vyvážené a nebýt dubové závory, šly by krásně otevřít i z místnosti **49)**. *Kromě mnoha obsidiánových řezných a bodných nástrojů obsahuje jen na jižní stěně visící obřadní roucho a v jihovýchodním rohu asi půlsáhové železné kolo na hřídeli* (slouží k vypouštění vody z místnosti **9)**).

Obřadní roucho je rudé, prosté, bez kapes. Na stejné skobě s ním však visí (za rouchem) i stříbrná šesticípá hvězda o průměru deset coulů na stříbrném řetízku.

Tajné dveře do chodby mají nenápadnost –15%.

Nestvůry: spektra.

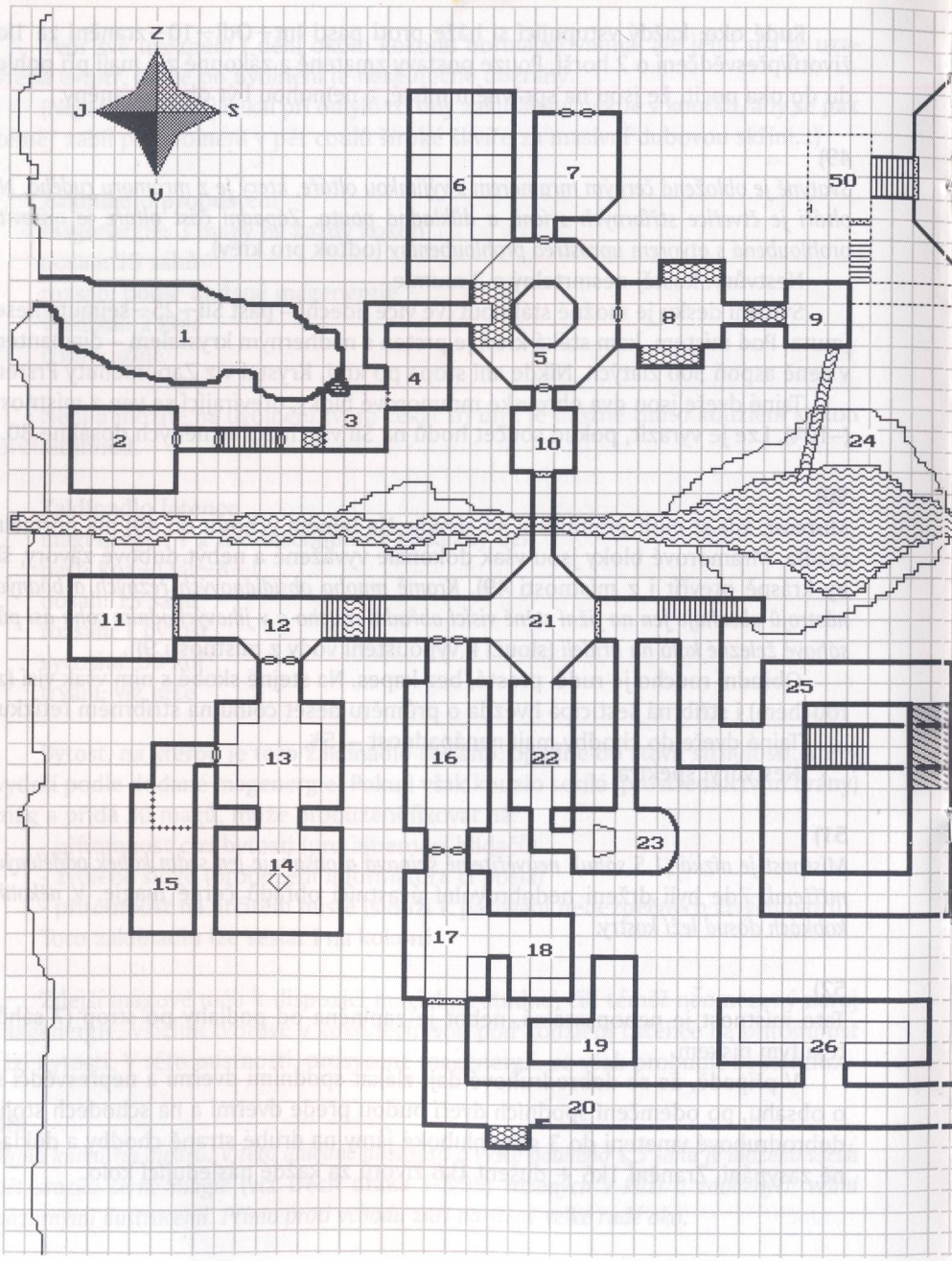
51)

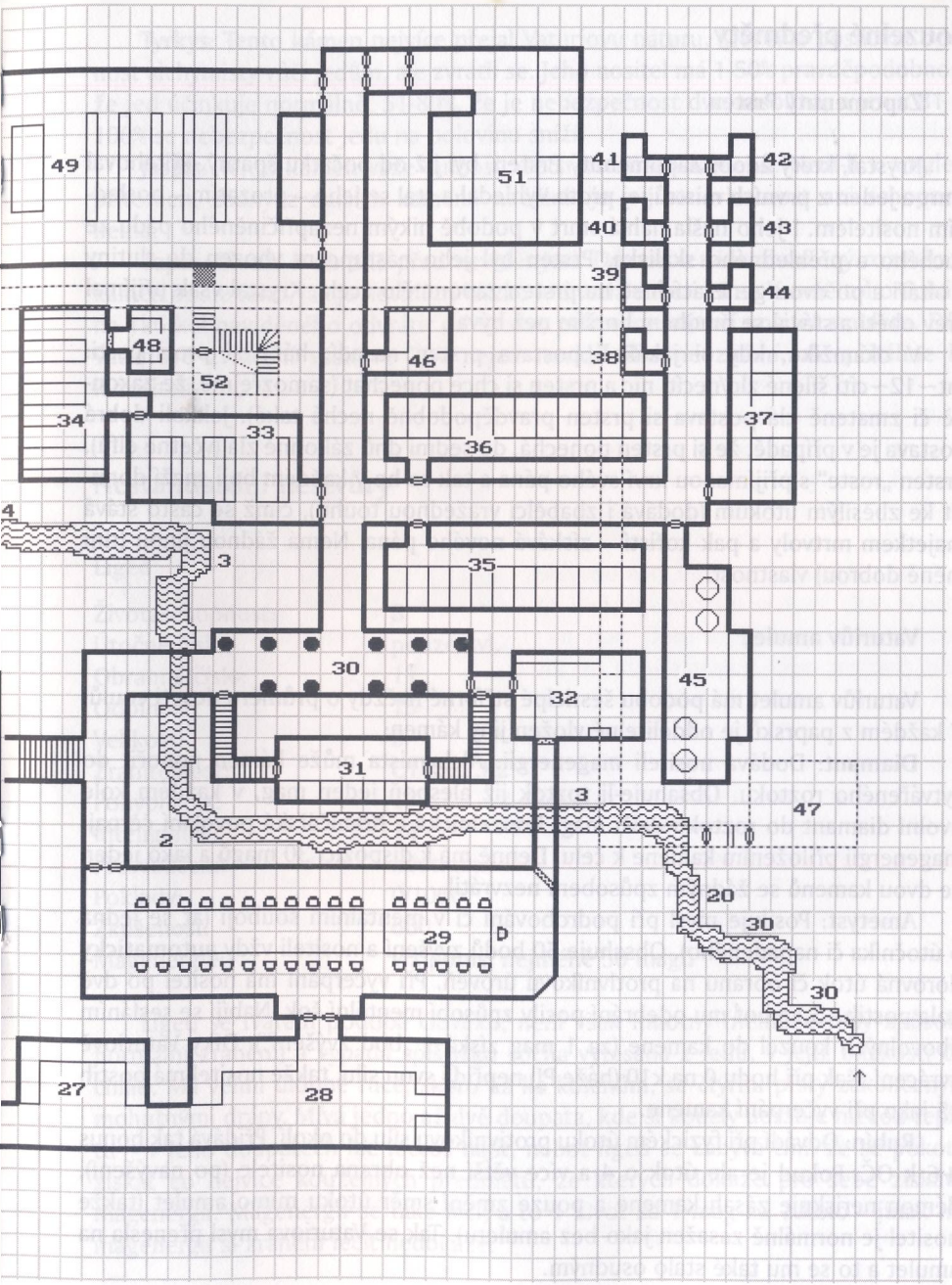
Místnost je nízká (1,5 sáhu), neuvěřitelně špinavá a obsahuje jen sedm kobek oddělených mřížemi. Zde byli drženi nedobrovolní účastníci obřadů černé magie. *V několika kobkách dosud leží kostry.*

52)

Tato místnost je nepopsatelná, neboť je zaplněna od podlahy po strop (7 sáhů!) tekutým pískem.

V případě, že se dobrodruhové dají zlákat spodními dveřmi a nepřesvědčí se o obsahu, po odemčení spodních dveří budou přede dveřmi a na schodech stojící dobrodruhové vmeteni do 3 sáhy hluboké jámy na druhé straně chodby a důkladně zasypáni. Zranění 1k6 + dušení 1k6 životů za každé následující kolo.


Z
J
S
V
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
50


49
51
41
42
40
43
39
44
48
52
46
38
34
33
36
37
4
3
35
30
32
45
31
3
47
2
20
30
29
30
27
28

Kouzelné předměty

Zapomenutý Prsten

Krystal, který zdobí Zapomenutý Prsten, byl již od počátku špatný. Přitahoval smrt a jeden z prvních mistrů jej proto vyhledal a stal se jeho – prozatím – posledním nositelem. I jeho našla náhlá smrt v podobě nikým nezapříčiněného pádu ze suchého a přehledného skaliska. Prsten byl jeho nástupcem vhozen do dutiny v oltáři a po dvou generacích se na prsten zapomnělo zcela. Krystal však přijímal krev obětí a stával se mnohem horším než býval.

V okamžiku, kdy si jakákoli postava prsten nasadí, háže si proti pasti: Int~12~cítí šílené zlo/necítí nic a prsten si chce ponechat (samozřejmě, že zákonně či zmateně zlá postava si prsten pravděpodobně nechá také). Jakkoli dobrá postava je v případě, že si prsten ponechá, do sedmi dnů zákonně zlá (včetně elfů). Prsten „roste" s přijímanou krví svého pána a tak se ho v každém boji snaží donutit ke zběsilým útokům (dodává i zbabělci vražednou touhu), čímž se často stává majetkem mrtvoly a pak kořistí – získává nového pána. Nemá žádnou jinou (tím méně dobrou) vlastnost.

Vaturiův amulet

Vaturiův amulet má podobu šesticípé stříbrné hvězdy o průměru deseti coulů. V každém z paprsků je oddělitelně vložen jiný kámen:

Diamant: Dodává nositeli magenergii. Alchymista může kámen ponořit do vytvářeného roztoku. Obsahuje-li roztok již alespoň jeden mag, v každém kole uvolní diamant do roztoku další mag. Kouzelnická a hraničářská povolání čerpají magenergii přiložením kamene k čelu. Denně má k dispozici 30 magů a jako jeden ze dvou kamenů se žádným způsobem nezvrátil.

Ametyst: Posiluje mysl při podrobování či v mentálním souboji (ať se jedná o útočníka či napadeného). Obsahuje 50 bodů zvýšení a nositeli vždy **automaticky** dorovná útok či obranu na protivníkovu úroveň. Při vyčerpání má nositel po dvě kola postih –5, neboť mu odebrání posily způsobí mentální šok. Nabíjí se sesláním libovolných kouzel do kamene (za 1 mag získá 1 „bod zvýšení"). Díky Vaturiově zvrácení však při hodu 0 na k10 (háže PJ) nepřidá svou sílu, takže nositel má postih –5 jako při vyčerpání kamene.

Rubín: Odvádí při fyzickém útoku protivníkovu sílu do okolí. Přidává tak bonus +6 k OČ. Pokud je ale útok o 4 a více větší než obrana nositele (po navýšení), démon neriskuje zásah kamene a pouze změní směr útoku mimo amulet (takže nositel je normálně zasažen jako bez amuletu). Tak se Vaturiova mysl přenesla na amulet a to se mu také stalo osudným.

Tyrkys: Tento kámen nejvíce přejal Vaturiovu náturu. Měl sice posilovat odolnost alchymisty vůči jedům, ale zvrátil se. Jeho nositel má 1-50% pravděpodobnost, že jed účinkuje normálně, 51-80%, že je nebezpečnost dvojnásobná, a jen v 81 až 100% se nebezpečnost jedu na polovinu sníží.

Jaspis: Tento kámen váže činnost všech ostatních kamenů. Není-li v amuletu přítomen, žádný z dalších kamenů neúčinkuje – jinou vlastnost ani schopnost nemá.

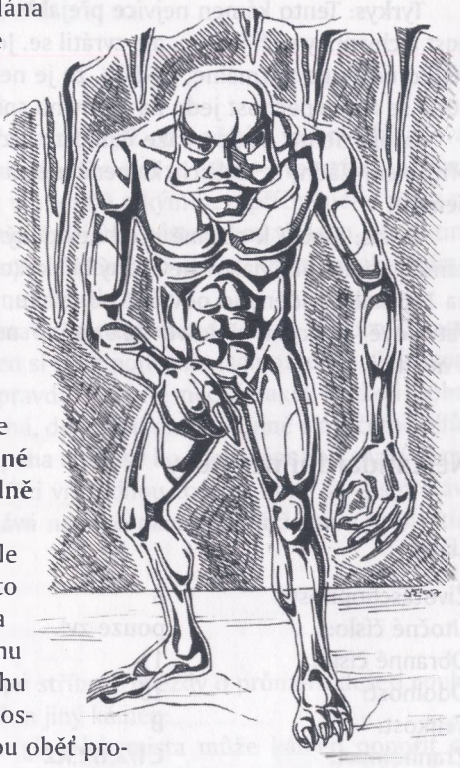
Topas: Slouží k obraně před neviděnými. Démon v něm obsažený rozsvěcuje kámen podle toho, jak je neviděný blízko (od vzdálenosti 20 s). Kromě toho dokáže na 1k6 kol neviděného odvrátit od útoku, pokud nezaútočí nositel amuletu. Díky Vaturiově zvrácení však ve 20% nejen neviděného neoznámí, ale přitáhne ho k nositeli.

Nestandardní nestvůry

Liged

Životaschopnost:	8
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	11
Odolnost:	15
Velikost:	B
Zranitelnost:	C1/2,G2,K2
Pohyblivost:	18
Inteligence:	14
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	0/1000
Zkušenost:	600
Magenergie:	viz popis, nejméně 50 magů

Liged se tvarem podobá člověku, není však hmotný (nemůže tedy způsobit normální zranění) a vypadá spíš jako socha vytesaná z ledu, v jejíž blízkosti čiší chlad. Má velmi dlouhé ruce, skoro až ke kolenům, se čtyřmi prsty zakončenými mohutnými drápy. Mívá jedno až dvě doupata, kde si kouzly udržuje nízkou teplotu – v jeho doupatech lze leccos najít, neboť liged se zabývá tím, že se pokouší získat co nejvíce kouzelných předmětů, ze kterých dokáže pro sebe získávat magenergii. Magenergií se také léčí, a to 1 život za 1 mag za 1 kolo – jinak než magenergií si zranění léčit nedokáže.



Prvotní magenegie ligeda je dána součtem maximální magenergie doplňujících se kouzelných předmětů a případně částí magenergie z předmětů, v nichž se magenergie nedoplňuje. Zranit jej lze kouzelnými zbraněmi, ohněm a ohnivými kouzly. Magenergii jiných kouzel než ohnivých pohlcuje.

Je-li liged v nebezpečí smrti, pokusí se pravděpodobně vykoupit tím, že naučí kouzelníka či hraničáře některému ze svých kouzel a neuspěje-li, nabídne v beznaději i některý ze svých kouzelných předmětů. **Kouzelné předměty však liged nikdy normálně nepoužije.**

Napadá-li liged družinu, pak obvykle v době, kdy většina postav spí. Je-li to možné, vyhne se boji a útočí buď na spící postavu nebo zezadu – to se mu daří zejména proto, že zdmi do 1 sáhu dokáže procházet. Pokud některou postavu znehybní a není terčem útoku, svou oběť prohledá a obere ji o ty kouzelné předměty, které obsahují pro něj použitelnou magenergii (nebude se tedy zajímat např. o prsten černé vodoměrky, čelenku zvyšující obranné číslo apod. – poklady ho nezajímají vůbec).

Liged ovládá kouzla *Mráz*, *Námraza*, *Zchladť*, *Zmraz*, *Projdi zdí.*

Mráz
magenergie: 16 magů
dosah: 40 sáhů
rozsah: koule o poloměru 15 sáhů
vyvolání: 3 kola
trvání: 1 směna

V zasaženém prostoru se prudce ochladí a začne hustě sněžit, takže postavy mají vzhledem k viditelnosti postih –2 na obranu a –1 na útok.

Námraza
magenergie: 8 magů za sáh průměru
dosah: 15 sáhů
rozsah: 1 cíl dle dodané magenergie
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1-6 směn, dle teploty v místě použití

Tímto kouzlem se vytvoří na jakékoli ploše či v určitém místě 1 coul silná námraza. Byla-li vytvořena námraza na tváři živého tvora, po prvních šesti kolech mu začnou ubývat životy rychlostí 1-3 životy za kolo (dušení). Tvář libovolného tvora však lze rozmrazit buď teplem lucerny (6 kol) nebo pochodně (3 kola, ale každé kolo zranění ohněm za 1-3 životy). Rozmrazení celé postavy trvá u postavy:

velikost	A	B	C
lucerna/pochodeň	30/15 kol	45/30 kol	60/40 kol

Postava nemůže zmrazenou částí těla pohybovat.
Byla-li seslána námraza na zem, bere se jako past Obr~8~nic/uklouznutí a zranění za 1-3 životy. Proti pasti se háže na každém sáhu námrazy.

Zchlaď
magenergie: 8 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2-7 směn
past: Odl~6~nic/zchlazení

Zchlazená postava sice vidí a slyší, ale po dobu působení kouzla (nebo do vypití lektvaru Rudého kříže) se není schopná pohnout (ani mluvit).

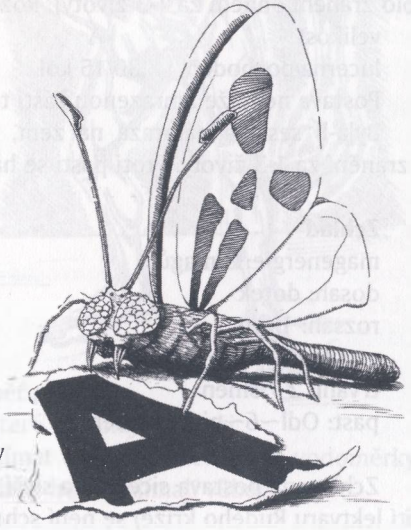
Zmraz
magenergie: 13 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: 4-14 směn
past: Odl~10~nic/zmrazení

Zmrazená postava nevidí, neslyší, prostě ztuhne v pohybu. Lektvar Rudého kříže lze použít pouze tehdy, měla-li postava před zasažením otevřená ústa.

Projdi zdí
magenergie: 2 magy
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: 10 kol

Po seslání kouzla může postava 10 kol procházet zdmi do 1 sáhu tloušťky.

Knihomol



Životaschopnost:	1 život
Útočné číslo:	nemá
Obranné číslo:	0
Odolnost:	1
Velikost:	velmi malé A
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	4/hmyz
Inteligence:	1
Zkušenost:	5

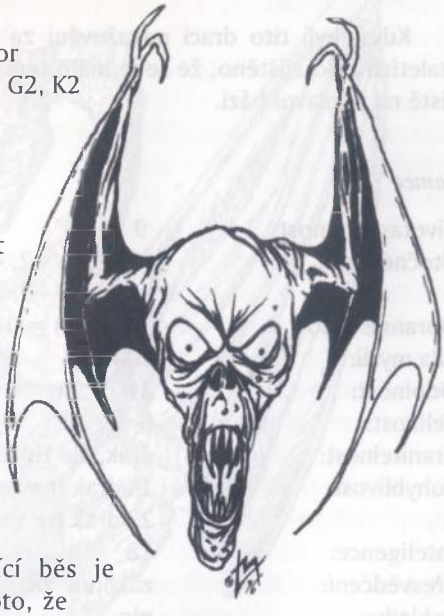
Knihomol je matně šedý motýlek s rozpětím křídel skoro deset coulů. Vyskytuje se ve starých opuštěných knihovnách či výrobnách pergamenu, ale vždy na místě, kde je (nebo bylo) větší množství potravy. Obvykle na jednom místě sídlí skupinka 5 až 10 knihomolů. Knihovníci fungujících knihoven kvůli nim často pokládají na vyvýšené police staré, vyřazené knihy – tyto knihy knihomolové vyhledávají asi tak, jako kroll prorostlé vepřové, a nechávají pak normální svazky na pokoji. Normálně toho knihomol moc nesní, tak dvě mince knihy či pergamenu ročně. Ale pokud vyhládne, je schopen na posezení spořádat minci materiálu – pak ať si dají kouzelníci pozor na knihy a alchymisté na svitky, zejména, je-li knihomolů více.

Problém začíná v případě magických svitků a knih – po pozření magického materiálu totiž knihomol do deseti směn naklade 2-3 vajíčka, ta jeden den zrají a pak se z nich líhnou noví, malí knihomolové. Ti za deset dní dorostou v plně vyvinuté kusy.

Příšerí

Skučící běs[+]

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	6/0
Obranné číslo:	9
Síla mysli:	4
Odolnost:	12
Velikost:	A
Bojovnost:	7
Pohyblivost:	20/magický tvor
Zranitelnost:	humanoid, ale G2, K2
Inteligence:	3
Poklady:	nic
Zkušenost:	75



Skučící Běs

Podoba a výskyt: Skučící běs jest nepříliš inteligentní, ohavná nemrtvá bytost. Má podobu deformované svrasklé lidské hlavy s netopýřími křídly. Dalšími nápadnými znaky jsou velké, žlutě zářící oči a táhlé skučení, které vydává.

Vyskytuje se obvykle za tmy a zvláště na místech se zvýšenou koncentrací zla.

Boj a zvláštní schopnosti: Skučící běs je poměrně zdatný protivník, zejména proto, že obvykle útočí v houfech, přičemž využívá své zvláštní schopnosti. K útoku užívá svých

čelistí, které jsou vybaveny ostrými zuby, jež zanechávájí zející rány a velmi často přenáší ošklivou infekci, neboť skučící běs rád hoduje na mrtvolách a zoubky si nečistí. Skučící běs je velmi alergický na oheň, který mu způsobuje dvojnásobné zranění a je-li jím zraněn alespoň za polovinu životů, pak mu shořela křídla a on leží bezvládně na zemi přičemž jeho ÚČ i OČ se snižují o polovinu.

Skučení: Skučící běs vydává táhlé zvuky, které, zejména je-li běsů více, vyvolává pocit zmaru a beznaděje, který přerůstá v totální apatii. Postava vystavená tomuto jekotu je nucena úspěšně hodit proti pasti Int~2~nic/apatie na 1k6 směn, jinak se sveze na zem a odmítá reagovat na jakékoli vnější podněty. Řev jednotlivce je takřka bezvýznamný, avšak má kumulativní účinek, tj. slyší-li postava řev dvou běsů, hází si proti pasti s nebezpečností 4, u tří běsů s nebezpečností 6 atd.

Společenství a užitek: Vzhledem k tomu, že na místech s vyšší koncentrací zla je výskyt těchto běsů poměrně častý, vytvářejí skučící běsi účelová společenství, která se dají přirovnat ke zvířecím smečkám bez jakékoli hierarchie.

Užitek nebyl u tohoto typu běsu shledán žádný.

Temný drak

Kdysi byli tito draci považováni za dva různé druhy draků. Až po mnoha staletích bylo zjištěno, že se jedná o tentýž druh a rozdíl mezi oběma formami je čistě na pohlavní bázi.

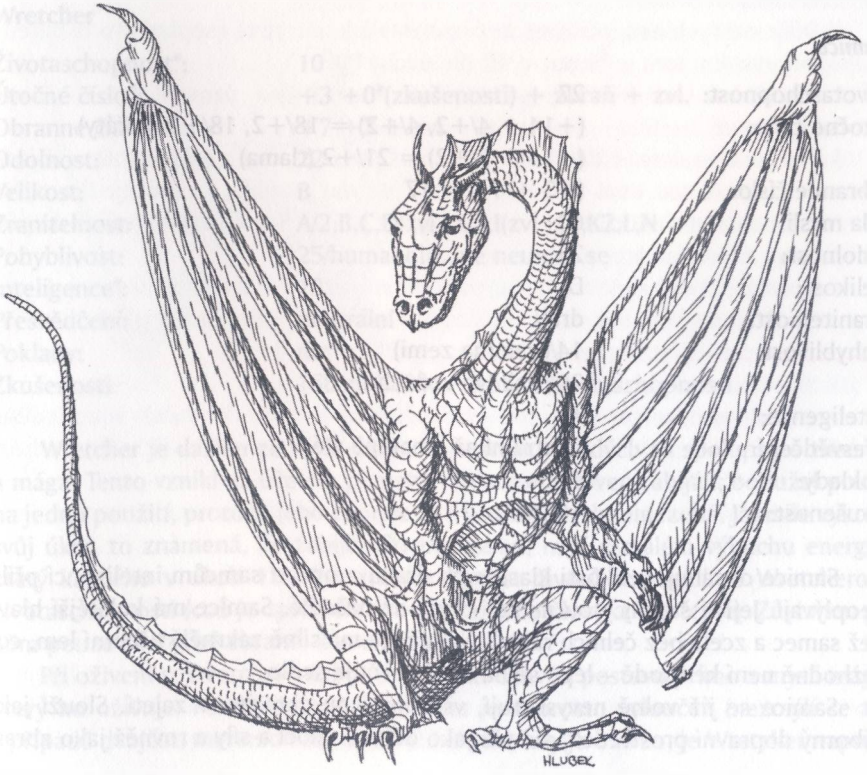
Samec

Životaschopnost:	9
Útočné číslo:	(+6 + 4/+2, 4/+2) = 10/+2, 10/+2 (paráty)
	(+6 + 6/+2) = 12/+2 (tlama)
Obranné číslo:	(+4 + 8) = 12
Síla mysli:	100
Odolnost:	21
Velikost:	B
Zranitelnost:	drak, ale H0,I3/4,J1/2,K1/4
Pohyblivost:	14/drak (na zemi)
	23/drak (ve vzduchu)
Inteligence:	18
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	1500

Samci jsou inteligentní malí draci (mezi menšími dračími formami však patří k největším). Na celém těle má černé šupiny s ocelově modrým leskem. Hlava je trojúhelníkovitá, krátká a bez čelních růžků. Od krku až na konec ocasu se táhne výrazný hřbetní hřeben. Ocas je střední tloušťky a poměrně dost dlouhý. Zadní končetiny mají čtyři prsty, přední pět a právě ty přední svou chápavostí připomínají lidské ruce.

Oproti většině jiných draků jsou na lidi zvyklí. Přitahuje je síla, moc a inteligence temných mágů a čarodějů. Proto se s tímto drakem v devíti případech z deseti setkáte jako s poslem, rádcem či služebníkem temného kouzelníka. Je tu však jedno omezení – aby snesl pána stejně nebo méně inteligentního, než je on, musí mít tento pán velkou moc.

Mají větší odolnost proti magii než většina ostatních draků a snad také proto nejsou schopni sesílat kouzla. Kromě toho nepoužívají omámení ani dračí dech.



Zvláštní schopností samce je elektrický štít. Vyvolává ho pomocí zvláštního orgánu umístěného na břiše hned pod kůží. Jeho šupiny, obsahující silnou příměs železa, se nabijí elektřinou a po celém těle mu začnou přebíhat téměř nepostřehnutelné elektrické výboje. Tento štít vydrží buď 5 kol boje (tj. takových, kdy drak na někoho útočí nebo někdo útočí na něj) nebo 1-3 směny mimo boj, pak se vybije. Opětovné nabití trvá 3 kola. Štít lze v jednom dni nabít maximálně čtyřikrát. Po dobu trvání štítu se samci zvyšuje OČ o 2. Pokud postava zasáhne draka s nabitým el. štítem železnou zbraní nebo pokud drak zasáhne ji, háže si postava proti pasti Odl~9~2-12/3-18 a paralýza na 4-6 kol. Má-li postava kovové brnění, zvyšuje se zranění ještě o jeho KZ bez ohledu na výsledek hodu proti pasti. Je-li brnění z ušlechtilých kovů, zvyšuje se zranění ještě o 2.

Samec dorůstá velikosti dospělého jedince během jednoho roku. Samci žijí podle dračích měřítek poměrně krátce, protože ve věku 450-500 let přichází čas jejich říje. Po naplnění svého samčího poslání zpravidla hynou a stávají se potravou pro samice.

Samice

Životaschopnost:	27
Útočné číslo:	(+14 + 4/+2, 4/+2) = 18/+2, 18/+2 (paráty)
	(+14 + 7/+2) = 21/+2 (tlama)
Obranné číslo:	(+3 + 14) = 17
Síla mysli:	60
Odolnost:	25
Velikost:	D
Zranitelnost:	drak
Pohyblivost:	14/drak (na zemi)
	20/drak (ve vzduchu)
Inteligence:	4
Přesvědčení:	neutrální až zmateně zlé
Poklady:	sedlo
Zkušenost:	16 000

Samice dosahují velikosti klasických draků a oproti samcům inteligencí příliš neoplývají. Jejich šupiny jsou matně černé až našedlé. Samice má kulatější hlavu než samec a zcela bez čelních růžků. Na hřbetě má silně zakrnělý hřbetní lem, což rozhodně není ke škodě – lépe se na něj upevňuje sedlo.

Samice se již volně nevyskytují, všechny jsou chovány v zajetí. Slouží jako výborný dopravní prostředek, ale též jako odznak moci a síly a rovněž jako zbraň,

zejména členům Černé ligy. U nich se chov těchto draků stal módní záležitostí. Každý významnější člen vlastní samici temného draka a ti nejmocnější se mohou chlubit nádhernými exempláři obou pohlaví. Ale i mezi jinými magiky jsou samice temného draka oblíbeny.

Samice jsou schopny se rozmnožovat po dovršení dvaceti let. Snášejí vždy 4-6 vajec a další snůška následuje po 50 letech. Ve snůšce jsou vejce nových samic a samců přibližně v poměru 1:3. Z jednoho samičího vejce se vylíhne jedna samice, ale z jednoho vejce samčího se vylíhnou dva samci. Po měsíci od vylíhnutí vyžene samice malé samečky z hnízda, zatímco o samičky se stará asi do dvou let, kdy dorostou plné velikosti.

Samice používá omámení i útok dechem, neumí však používat magii. Jejím dechem je proud drobných krystalků. Bylo zjištěno, že orgán, který tyto krystalky tvoří, přitom absorbuje ze vzduchu některé částečky a funguje tak zároveň jako jakási čistička vzduchu.

Wretcher

Životaschopnost*:	10
Útočné číslo*:	+3 +0*(zkušenosti) + zbraň + zvl.
Obranné číslo*:	+7 +3 + zvl.
Odolnost:	22
Velikost:	B
Zranitelnost:	A/2,B,C,D(zvl.),G2,I(zvl.),J2,K2,L,N
Pohyblivost:	25/humanoid, ale neunaví se
Inteligence*:	13
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenosti:	150 za každou úroveň životaschopnosti

Wretcher je dalším ze série darkerů, nestvůr vzniklých za spolupráce theurga a mága. Tento vznikl za účelem pomsty. Wretcher je lovec zabiják, bohužel pouze na jedno použití, protože jeho energie je v jistém smyslu omezená. Jakmile vykoná svůj úkol, to znamená, že zabije cílovou osobu, mizí v malém výbuchu energie, který každého v okolí 15 sáhů zraní za počet životů rovnající se Wretcherově životaschopnosti (což je zpravidla pro obyčejného člověka smrtelné). Zůstanou po něm pouze skutečné zbraně, které použil.

Při oživení si Wretcher vtiskne do paměti cílovou postavu přímo z mysli mága, který ho oživuje. Pozdější omyl Wretchera je naprosto vyloučen (nezmýlí se ani v případě dvojčat, metamorfózy atd.). Od chvíle, kdy je oživen, je Wretcher napros-

to samostatný a vydává se na cestu za svým životním cílem. Jeho orientační smysl je dokonalý, Wretcher stále ví, kterým směrem a jak asi daleko je jeho oběť.

Wretcher je velmi nebezpečný soupeř. Během šesti kol je schopen změnit svou podobu, ale má jistá omezení. Dokáže se změnit jen v tyto rasy: hobit, kudůk, trpaslík, elf, člověk. Změnit se navíc může pouze na někoho, koho někdy během své cesty viděl. Takže dokud na své vlastní oči neviděl žádného trpaslíka, nemůže se v něj přemetamorfovat. Jakmile jednou použije u nějaké rasy nějaký obličej, jiný už si nezapamatuje a vždy, když chce metamorfovat na rasu, kterou už použil, musí použít obličej, který měl poprvé.

Pokud je Wretcher zabit, tj. jeho životy klesnou pod nulu, o půlnoci se opět zvedne a znovu se neohroženě vydává splnit svůj úkol. Jedině pokud jsou mu všechny životy ubrány ohněm nebo blesky, nemůže se zregenerovat. To znamená, že pokud klesnou jeho životy pod nulu, musí být ještě spálen, aby byl opravdu mrtev.

Zvláštní schopnosti:

1. Díky své rychlosti má Wretcher bonus +3 k iniciativě (neplatí pro rozšířený soubojový systém, tam je bonus vyšší dle úvahy PJ).

2. Wretcher má všechny schopnosti šermíře na úrovni dle současné životaschopnosti.

3. Každé kolo, kdy je Wretcher nějak poškozen (tj. má méně životů, než jsou jeho původní), se mu vrátí 1k6 životů. Rány se mu pomalu zacelují (je-li zraněn, neteče žádná krev). Pokud ztratí všechny životy, už mu žádné nepřibývají až do půlnoci, kdy se najednou zregeneruje celý.

4. Pokaždé, když se Wretcher o půlnoci zregeneruje, zlepšují se mu o 1 tyto vlastnosti: životaschopnost, útočné číslo, obranné číslo, inteligence, zkušenosti (na začátku v popisu vlastností jsou označeny hvězdičkou).

5. Wretcher vidí i v úplné tmě.

6. Je schopen se teleportovat. Potřebuje na to však 1 směnu soustředění. Přeteleportuje se kamkoliv do vzdálenosti 1 míle s přesností 5 sáhů. Tuto schopnost je schopen použít pouze jednou denně.

7. Umí velmi dobře lézt po stěnách, k čemuž má výborně uzpůsobeny zejména dolní končetiny.

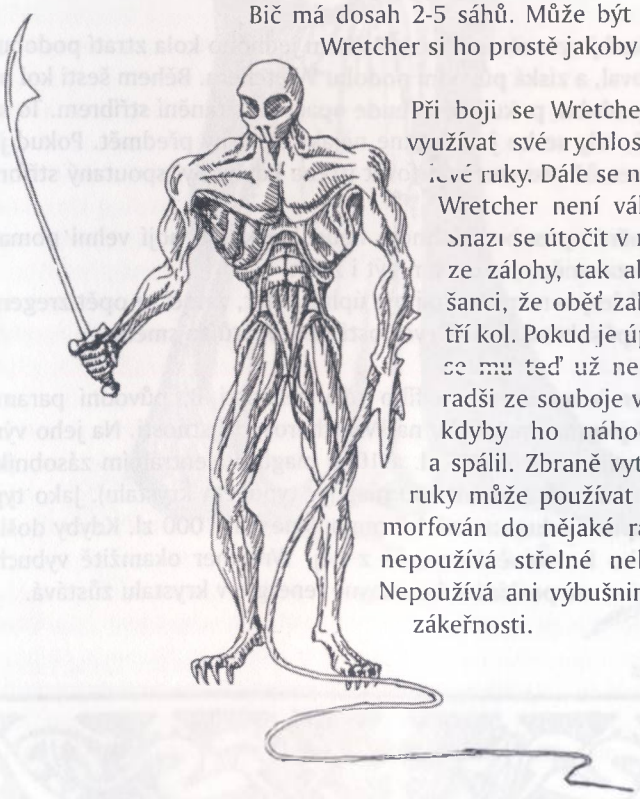
Inteligence: Zpočátku se Wretcher učí používat své schopnosti, pohybuje se převážně ve své vlastní podobě, pokud se dostane ke své oběti, snaží se ji odpravit rychle silovým řešením stylem kamikadze. Jak se mu ale postupně zvedají jeho úrovně, začíná být mazanější a nebezpečnější, začíná více používat své zvláštní schopnosti a začíná plánovat. Velmi dobře se poučí z předchozích chyb a téměř

žádnou neudělá dvakrát. Stále na sebe ovšem nebere ohled a do plánu je ochoten zahrnout i sebevražednou akci, jelikož mu může být jedno, jestli přežije nebo ne (pokud úkol splní, tak stejně zmizí, a pokud ne, tak se v noci zregeneruje).

Boj: Wretcher je velmi nebezpečný soupeř i jako bojovník. Je velmi rychlý a mrštný. Jeho levá paže může sloužit jako zbraň, jelikož ji dokáže přeměnit na několik typů zbraní. Ke všem kromě biče se při útoku přičítá síla, k biči obratnost.

Zbraně

Název	ÚČ	OZ
Krátký trojzubý meč	4/+2	+2
Dlouhý meč	8/+0	+1
Válečná sekera	5/+5	0
Bič	3/+4	0



Bič má dosah 2-5 sáhů. Může být kdykoliv zkrácen – Wretcher si ho prostě jakoby vtáhne do ruky.

Při boji se Wretcher snaží maximálně využívat své rychlosti a možností své levé ruky. Dále se nesmí zapomínat, že Wretcher není válečník, ale zabiják. Snaží se útočit v nečekaných chvílích ze zálohy, tak aby měl co největší šanci, že oběť zabije během prvních tří kol. Pokud je úplně zjevně jisté, že se mu teď už nepovede oběť zabít, radši ze souboje vycouvá, protože co kdyby ho náhodou někdo zabil a spálil. Zbraně vytvořené ze své levé ruky může používat i když je přemetamorfován do nějaké rasy. Zásadně nikdy nepoužívá střelné nebo vrhací zbraně. Nepoužívá ani výbušniny, jedy a podobné zákeřnosti.

Zvláštní útoky bičem:

Vytržení zbraně: Do OČ obránce se nepočítá KZ. Pokud je hod Wretchera větší než hod obránce, omotal se bič kolem obráncovy ruky. V tom samém kole si ještě obránce háže proti pasti Roz+Sil~6~ztráta jednoho útoku/ztráta zbraně. V následujícím kole má obránce – 2 k OČ i ÚČ. Tento zvláštní útok zabere Wretcherovi čas dvou normálních útoků (v rozšířeném soubojovém systému 2 akce).

Přitahovák: Tento zvláštní útok se dá použít jen proti obránci velikosti B nebo A. Začátek je podobný jako u předchozího útoku, ovšem bič se neomotá kolem ruky, ale kolem krku nebo častěji kolem pasu. Jakmile se to povede, Wretcher rychle přiskočí směrem k obránci, přičemž zkracuje délku biče a zároveň mu z levé ruky pod bičem vyjíždí krátký meč. Vše probíhá velmi rychle, což je zpravidla pro obránce značně překvapující a nemilé. Na konci tohoto zvláštního útoku si obránce hází proti pasti Roz+Sil~5~ztráta 1 kola a 2k6+3 životů / ztráta 2 kol a 5k6+5 životů.

Slabiny:

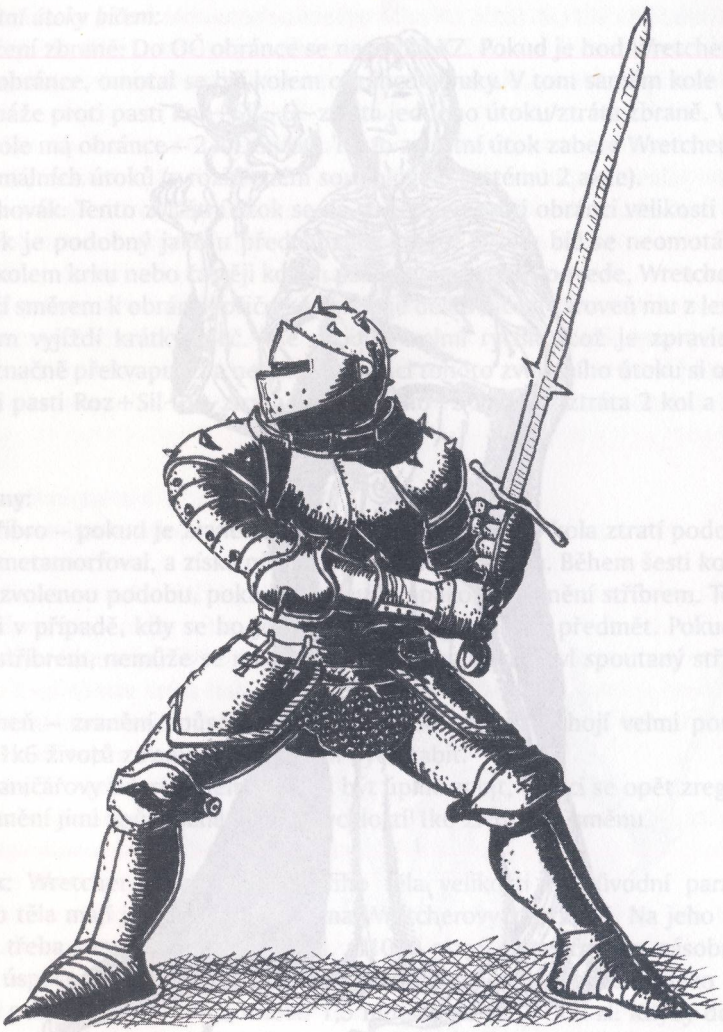
1. Stříbro – pokud je zraněn stříbrem, během jednoho kola ztratí podobu, do které přemetamorfoval, a získá původní podobu Wretchera. Během šesti kol může mít opět zvolenou podobu, pokud se nebude opakovat zranění stříbrem. To samé se stane i v případě, kdy se ho jen dotkne nějaký stříbrný předmět. Pokud je ve styku se stříbrem, nemůže se metamorfovat (třeba kdyby byl spoutaný stříbrným řetězem).

2. Oheň – zranění způsobené ohněm nebo blesky se hojí velmi pomalu – rychlostí 1k6 životů za směnu, může jím být i zabit.

3. Hraničářovy údery – nemůže jimi být úplně zabit, v noci se opět zregeneruje, ale zranění jimi způsobená se hojí rychlostí 1k6 životů za směnu.

Vznik: Wretcher je vyroben z elfího těla velikosti B, původní parametry použitého těla mají jen minimální vliv na Wretcherovy vlastnosti. Na jeho výrobu jsou dále třeba suroviny v ceně 450 zl. a 1000 magů. v centrálním zásobníku (z nichž po úspěšném oživení zůstane 100 magů v typovém krystalu). Jako typový krystal se používá spinel o hmotnosti 1,5 mn a ceně asi 1 000 zl. Kdyby došlo ke zničení krystalu nebo k uvolnění energie z něj, Wretcher okamžitě vybuchuje. Jestliže Wretcher splní své poslání nebo zahyne, energie v krystalu zůstává.

autor: **Jan Fadrný**



autor: **Luděk Hroch**

zamyslet se nad tím, odkud se ve hře vzal ten troll nebo kobold, odkud přišli do RPG goblini nebo orkové. Jak to, vykřiknou hráči vyzývavě, co je to za drzost, co je to za urážku našich vědomostí a inteligence! My že nevíme, kdo přivedl gobliny nebo trolly do světa fantasy? Byl to přece Tolkien, a po něm řada jeho následovníků! To ví každý hlupák!

Hmm... Ano, v zásadě je to pravda. Ale dovolím si P.T. hráčům položit další otázku: Víte, odkud trollové, goblini a orkové přišli do Tolkienových knih?

Myslí si, že jsme malé děti, odseknou hráči. Jak to, odkud?

To se ví, že z lidové mytologie a démonologie!

Zase je to pravda. V podstatě ano. Bestiáře herních systémů RPG jsou plné humanoidních nestvůr a „nemrtvých", vypůjčených (přímo nebo přes fantasy literaturu) z klasické mytologie a pohádkové, lidové démonologie. Například z anglosaských vyprávění přišli do RPG hobgoblini a goblini, z nordických a germánských elfové, koboldi, gnómové a trollové, ze skotských vědma Annis, Kelpie, která mění tvar, a brownies, vzdálení příbuzní koboldů. Z irské démonologie jsou vypůjčení ohavní fomorianiové a firbolgové (Fir Bolga) a také veselí, i když rozpustilí leprechauni nebo všechny obměny skrytého, elfům podobného nárůdku Sidhe (vyslovuj: ší), mezi nimi i Bean Sidhe (bánší), jejichž noční křik zvěstuje smrt. Z cornwallských pověstí přišel do fantasy skřítek Pixie. Sylfy, větrné duchy, precizně popsal Paracelsus. Upíři, to se rozumí, přivandrovali z Transylvánie zásluhou jakéhosi Brama Stokera a golemové pocházejí z Čech, z Prahy, zásluhou zdejších rabínů a celé početné židovské obce. Mrchožraví ghúlové a silní džinové (géniové) přišli z arabských pohádek Tisíce a jedné noci. Sirény (Sirens), ty zlé, které vábí svým zpěvem námořníky, aby je později zahubily, jsou převzaty od starých Řeků, společně s fauny, satyry, nymfami, dryádami, hamadryádami a najádami. Mořské víly (Mermaids), které se čachtají v moři a žertují, to je prvek typický pro bretoňské pohádky. A tak dále, a tak dále...

Naproti tomu zajímavou cestou k RPG prošli goblini a orkové. Je pravda, že těmto tvorům udělal reklamu J. R. R. Tolkien, který je nejprve zvěčnil v „Hobitovi" a potom v třídílném „Pánovi prstenů" - klasických dílech fantasy literatury. *(Pozn. překladatele: goblini z Hobita a orkové z Pána prstenů jsou českým čtenářům důvěrně známi pod jednotným označením „skřeti".)*

Pokud jde o goblina, jeho původ je jasný. Tento tvor se často objevuje v anglosaské démonologii a v literatuře z této oblasti, ať už klasické nebo fantastické. O tom, jakou cestou goblin přišel na ostrovy, existují dvě teorie. Jedna říká, že „goblin" je prostě obratně překroucený germánsko-nordický kobold, přivezený okolo roku 449 do země keltských Britů dobyvatelskými kmeny Anglů, Sasů a Jutů, které Vortigern vtáhl do války s Pikty. Podle druhé verze je goblin z normanských legend známý Gobelin nebo Goubelin, který přišel do Británie mnohem později,

jako bojovník ve vojsku Viléma Dobyvatele, který roku 1066 překročil Calaiskou úžinu a podmanil si Anglosasy. Normanský Gobelin je stále živou postavou v pověstech z oblasti severní Francie. Tamější matky dodnes, když chtějí postrašit své neposlušné děti, říkají: „Buďte hodné, jinak vás odnese goblin" („Le gobelin vous emportera"). Není ovšem na škodu vědět, že onen normanský goblin nemá nic společného s koberci věšenými na stěnu, které v 17. století vyráběli ve francouzských manufakturách - ty jsou nazvané podle rodu Gobelinů, slavných tkalců.

Jak jsem řekl, toto byly dvě teorie o původu goblina. Existuje ale ještě třetí, podle které žil goblin na Britských ostrovech od počátku dějin a odtamtud pak odešel do světa jako kobold a Gobelin. Protože ve velštině (nepříliš změněném jazyce pradávných britských Keltů) se zlí skřítkové bydlící v podzemí a v dolech nazývají „Coblynau". Zní to nějak povědomě, n'est ce pas?

V anglické lidové mytologii a démonologii hraje goblin naprosto zápornou roli. „Když se goblin směje, krev stydne v žilách, mléko kysne a ovoce padá ze stromů" ujišťuje nás Michael Page ve své „Encyklopedii neexistujících věcí". „Dokonce ani čarodějnice netolerují přítomnost goblina. Goblin s oblibou trápí lidi nočními můrami. Rozčiluje je hlukem, rozléváním mléka ze škopků, rozbíjením slepičích vajec v kurnících, vyfukováním sazí z komína do právě uklizeného pokoje, zhasínáním svíček v těch nejméně vhodných okamžicích... K jeho oblíbeným kratochvílím patří štvaní much, komárů a sršňů proti lidem i věcem." Konec citátu. O močení do mléka Page nemluví, ale nemyslím, že by si zlomyslný goblin nechal ujít příležitost – když vidí nádobu s mlékem, nepochybně to udělá.

V Tolkienově „Hobitovi" jsou goblini hrozní, krutí tvorové, zosobnění chaosu. Jsou, jak nás autor ujišťuje, „krutí, falešní a od základu zlí". Neomezují se na nějaké nejapné kousky a „practical jokes", které předpokládá lidová tradice. U Tolkiena se goblini chápou zbraní – zakřivené šavle z černého železa, které (kromě luků a kopí) jsou od té doby ve fantasy literatuře a RPG jejich tradiční výzbrojí. Se zbraní v ruce napadnou družinu Gandalfa a Thorina Pavézy v průsmyku Mlžných hor, vezmou ty chudáky do zajetí a vlečou je do hlubokých podzemních chodeb. Poté, co se družině podaří uprchnout, goblini je začnou pronásledovat, znova je obklíčí a zapálí stromy, na kterých se družina ukrývá. K tomu všemu zlému se ještě při tomhle improvizovaném autodafé skvěle baví, zpívají urážlivé a sadistické kuplety a skandují slogany typu „Tak v popelu neujde zlu, trpajzlík svému údělu!" při nichž tuhne krev v žilách, a hned poté se zdvihá slavný pokřik „Ya hoi! Ya harri hoi!", který jsem využil jako titul této úvahy, a to v originále, neboť to zní strašlivěji. Ve finále „Hobita" reprezentují Zlo celé oddíly goblinů, kteří jedou na vlcích a jako zběsilí se bijí v bitvě pěti armád.

Naproti tomu, pokud nepočítám název Thorinova meče, není v „Hobitovi" ani zmínky o orcích. Tato zbraň se jmenuje „Orkrist", což v sindarštině (jazyce Šedých

elfů) znamená „Skřetodrv". Jenže v „Pánovi prstenů" se tahle otázka rychle a úplně vyřeší – názvosloví se sjednotí a ustálí. Ukazuje se, že „goblin" z Hobita a „ork" z trilogie „Pán prstenů" je jedna a ta samá odporná bytost, která má prostě dva názvy – obecný (goblin) a specifický, elfí – ork („Orch", 1.mn. „Yrch"), odvozený ze jména, které si ti humanoidi dali ve vlastním jazyce: Uruk.

A v tomto okamžiku se Tolkien a RPG trochu rozcházejí – protože podle RPG bestiářů je „goblin" něco naprosto jiného než „ork". Ačkoliv mají stejný rodokmen, goblin se od orka zásadně liší! Už jenom velikostí. V „Advanced Dungeons & Dragons" měří goblin asi metr dvacet, zatímco „sajz" orka je 165-180 cm. V systému „Warhammer" se rozlišují „menší goblini" (60-120 cm) a „běžní goblini" (přes metr dvacet v klobouku). Naproti tomu „ork" může ve „Warhammeru" dosáhnout až dvou metrů vzrůstu! Oba systémy se shodují také v tom, že ork předčí goblina nejen velikostí a silou, ale také odvahou, bojovností a morálkou.

Hroziví a velcí jsou i orkové v systému MERP (Middle Earth Role Playing) od firmy Iron Crown Enterprises - vypadají jako Smrt ze známé ilustrace Jana Marcina Szancera k Andersenově pohádce „Slavík a růže". Také trochu připomínají tu z Bakshiho animovaného filmu - jsou černí, mají červené oči a hrozivé tesáky. Brrrr.

Záležitost trochu vyjasňuje David Day v „Tolkienově bestiáři" („Tolkien Bestiary"). Goblini, říká Day, je název, který dali lidé zakrnělým potomkům „dávných" velkých a hrozných orků. A v RPG (které se ostatně opírají o Tolkienův MERP) máme prostě co dělat se světy, kde „velcí orkové" a „menší goblini" existují společně.

Naproti tomu v „Silmarillionu" nalezneme počátek různých „sajzů" orků. Jak tolkienisti vědí, tyhle stvůry vypěstoval Melkor, později nazývaný Morgoth. Ostatně sotva to lze nazvat pěstováním - byl to spíše krutý experiment z oblasti genového inženýrství. Výchozí složkou byli první elfové, které Morgoth zajal a zavlekl do podzemí Utumna a tam je podrobil strašlivému mučení. Pomocí fyzického a psychického týrání pak Morgoth proměnil sličné elfy v obludné a pokřivené bytosti a teprve z nich vypěstoval další mutaci - plemeno otroků, „potravu pro děla", divoké bojovníky, v boji kruté a neústupné, protože více než nepřátel se báli svého pána. Šedí elfové z Beleriandu, proti kterým Morgoth své „miláčky" poslal, zpočátku neznali jméno těch tvorů, takže je nazývali Glamhoth, což v jazyce Sindarin znamená „rámusící tlupa" - pochodující orkové oblečení do drátěných košilí a obutí v okovaných botách dělali určitě hrozný rámus.

Orkové přežili porážku Morgotha, zničení Utumna i Angbandu. I když je elfové vyloženě zmasakrovali, nepodařilo se je úplně vyhladit. Jejich novým pánem se stal Sauron, jeden z Morgothových generálů. A právě Sauron provedl na orcích další genetický experiment - vypěstoval skurut-hai, orky, kteří se vzrůstem i silou vyrovnali lidem, ale na rozdíl od svých menších bratranců se nebáli slunečního světla. Právě skurut-hai tvořili elitu Sauronových ozbrojených sil, to oni bojovali na polích

Pelennoru a pod Morannonem, aby po pádu Barad-dûr podlehli téměř úplnému vyhlazení.

Podle „Tolkien Bestiary" Davida Daye byli skurut-hai později lidmi nazváni skuruti. Ve většině systémů RPG je skurut označení právě pro takového velkého orka.

V systémech RPG obvykle vystupuje i půlork, míšenec člověka a orka. I to je vypůjčené z Tolkiena. Vzpomeňme si na velké a ohavné bojovníky ze Železného pasu, o kterých můžeme z textu usoudit, že byli produktem Sarumanova chovu, spočívajícího v křížení orků s lidmi. Všechny systémy RPG se shodují s Tolkienem v tom, že orkové jsou (kromě elfů) jediná humanoidní rasa schopná křížit se s lidmi a plodit „půlorky". Avšak neexistují (ani v klasické fantasy ani v RPG) „půltrpaslíci" nebo „půlhobiti", ačkoliv tyto rasy – obzvlášť hobiti – jsou lidem mnohem bližší.

Na rozdíl od Tolkiena systémy RPG nepokládají orky ani gobliny za vypěstované bytosti ani za produkty genového inženýrství. Většina her disponuje jakousi vlastní (útržkovitou) Knihou Genesis, popisující počátek světa a původ bytostí, které v něm žijí. V těchto „Knihách rodů" jsou orkové a goblini tvorové zrození z Chaosu. Někdy (např. v systému „Warhammer") jsou orkové a jiní humanoidé tohoto typu pokládáni za „špatné mutace" jiných ras nebo za stvoření probudivší se k životu díky chaotické „deformaci" – vtrhnutí sil Chaosu, vyvolané nekontrolovaným zásahem cizí, prastaré vesmírné rasy. Většina systémů RPG považuje orky a jim podobná stvoření za samostatné a plnoprávné humanoidní rasy, které jsou přirozenou součástí ekologického systému. Je to patrné alespoň v tom, že mezi těmito tvory se vyskytují osoby obojího pohlaví a pokračování rodu se děje normálním způsobem. Tolkien, který se otázkám sexu vyhýbal, jak jen mohl, se nikde nezmiňuje o „orkově hezčí polovičce" – dalo by se usuzovat, že díky Morgothovým a Sauronovým kouzlům se orkové množili tak jako prý myši „ze shnilé slámy" nebo slimáci „z mokrého listí", přičemž pominuli přirozený způsob. Rovněž pokud jde o půlorky ze Železného pasu, jen mezi řádky lze vyčíst, že vznikli díky (určitě vynucenému) pohlavnímu styku orků a lidských žen. Avšak Tolkien v obou případech užívá slovo chov (breeading), které je spíše eufemismem. Chov je kontrolovaná a vypočítaná činnost zaměřená na maximální přírůstkový efekt, dosahovaný cestou kontrolovaného spojování samců a samic, neboli spermií a vajíček. Kdyby se orkové rozmnožovali jako bakterie, bylo by vhodné slovo „kultura".

pokračování příště

Tolkienovci na prahu dalšího pětiletí

Přece nechceš, povídám,
sedět doma jen tak sám.
Rychleji čas utíká
u Skákavého Poníka.

Poetické společenstvo

Společnost přátel díla pana J. R. R. Tolkiena má za sebou prvních pět let existence. Za tu dobu se uskutečnily desítky setkání příznivců Středozemě, vyšly tisíce stran pravidelných časopisů i občasných tiskovin, knihovna se ve své kategorii rozrostla do podoby, ve které se s ní nemůže žádná jiná kolekce v naší republice ani zdaleka měřit. To ovšem bylo. Podívejme se raději, co se chystá letos a snad i v letech příštích. Celá činnost společnosti postupně vykrystalizovala do několika základních témat, jež bývají rozvíjena podle aktuální chuti akčnějších členů. V první řadě chce společnost být *Společností*, tudíž místem setkání, zastřešujícím prvkem komunikace mezi českými tolkienovci, ať je zajímá Quenya, šermování, elfí písně, nebo jen mají chuť potkat se občas s těmi, které Tolkien také hluboce oslovil. Proto pořádá během roku tolik akcí, na kolik jí síly stačí: s jistotou lze na podzim očekávat oslavu Bilbových a Frodových narozenin (vždy víkend

kolem 12. září, letos 12.-14.9.1997) a na jaře Oslavu Zničení Prstenu (letos právě proběhla v Olomouci). K velmi tradičním podnikům patří také bitva na motivy Pána Prstenů, sehraná v květnové přírodě (tentokrát od 2.5. v údolí Rakovce, kde se snad podaří spojenými silami odčinit loňské vítězství Černé strany).

Za druhé jde o společnost *literární*, zabývající se dílem významného autora i věcmi souvisejícími. Kromě obvyklých nekončících diskusí o mýtech, pohádkách nebo speciálních středozemních otázkách má literárno prostor především v *Thorinovi*, kde je možné nalézt překlady z Tolkiena i vizitky dalších autorů, pojednání odborná i lehčí, vlastní úvahy či povídky. Letos redakce chystá např. dokončení seriálu o runovém písmu, další výlety do zajímavých částí evropského středověku a nepochybně řadu nových informací o krollí kultuře.

Třetím cílem společnosti je informovat. Kontakty na bohatý svět anglosaského tolkienovského fandomu zapustily pevné kořeny a k dispozici jsou zprávy o všem, co se okolo Tolkiena dělo, děje a bude dít, k nimž se členové dostanou prostřednictvím věstníku *Palantír* a díky možnosti využívat stovku titulů v tolkienovské knihovně. Rozrůstá se také nepravidelná edice Tisky společnosti (*Česko-elfský slovník k pojmenování věcí okolo nás*, *Tam a zase zpátky* aneb *půvabné obrázky k Hobitovi*, *Sir Gawayne and Grene Knyght* v staroanglickém originále, zpěvník Poetického Společenstva a další), čerstvě do ní přibyl aliterovaný překlad Tolkienovy hry *Homecoming of Beornthoth Berthelm's Son* a *Rozmluva Finroda s Andreth* z desátého dílu *History of Middle-Earth*.

Společnost je samozřejmě nevýdělečným nadšeneckým projektem; za vaše peníze (100 Kč na rok) vám může slíbit dva (téměř) pravidelně vycházející časopisy, zanedbatelné slevy na akcích a v rámci možností také (s obzvláštní radostí) podporu pro vcelku libovolné vaše vlastní tolkienovské aktivity. Rozhodnete-li se to vyzkoušet, můžete napsat o informace či přihlášku na adresu

SPDPJRRT
David Kočí
Václavská 13
PRAHA 120 00

Na shledanou se těší
Mirka Misáková

GAMECON '97

DDM Olomouc, 11.-14.7.1997

Mistrovství v DrD

Účast je omezena na 40 nejvýše osmičlenných družin (jednotliví hráči nebo menší skupinky se mohou spojit až na místě). Každý hráč si může předem vybrat postavu libovolné rasy a povolání (viz níže). Postavy budou na šesté úrovni. Každé družině bude přidělen PJ z řad organizátorů. Hraje se podle DrD Pravidel pro začátečníky verze 1.5, Pravidel pro pokročilé verze 1.3 a Pravidel pro experty verze 1.5.

Během prvního dne musí všechny družiny projít první dobrodružství. Na základě výsledků této části bude vybráno nejvýše 13 nejúspěšnějších družin, které postoupí dále. Během druhého dne bude z těchto družin po odehrání dalšího dobrodružství vybráno 3-5 nejlepších. Ty se zúčastní závěrečného dobrodružství, které rozhodne o pořadí.

Hráč, jehož postava je zabita, se může zúčastnit zbytku hry (případně dalších dobrodružství) pouze jako pozorovatel a rádce.

Tvorba postavy

Každý hráč si přiveze již částečně vytvořenou postavu. Může si předem vybrat její rasu a povolání. Vlastnosti a schopnosti, které se určují hodem kostkou, budou přiděleny až na místě, jinak lze postavu tvořit libovolně s těmito omezeními:

Hraničář: Druh psa a mimosmyslová schopnost budou stanoveny organizátory, stejně tak parametry chodcova meče.

Alchymista: Množství magenergie bude stanoveno organizátory. Nelze si předem vyrobit žádné kouzelné předměty (dočasné ani trvalé) – některé budou přiděleny. Parametry elementální hole budou stanoveny organizátory.

Kouzelník: Kouzla si lze vybrat předem z DrD Pravidel pro začátečníky, pro pokročilé i pro experty, nejméně 6 kouzel však musí být z PPZ a nejvýše 3 kouzla z PPE. Každý kouzelník též může mít jednoho libovolného přítele.

Zloděj: Je povoleno zlodějské náčiní, ne však lupičův klíč.

Vybavení: Nekouzelné vybavení je povoleno v podstatě jakékoli, v přiměřeném množství. Z kouzelného vybavení může mít postava jeden trvalý kouzelný předmět do hodnoty Slunečního prstenu. Není povolena ebenová hůlka a jakékoli předměty s démonem nosičem.

Všechny postavy musí být během registrace předloženy organizátorům ke schválení (zejména co se týče vybavení). S neschválenou postavou nelze hrát.

Osud je opět ve vašich rukou

Slyšte, slyšte!

Já, sheriff z Nottinghamu vyhlašuji, že odměním toho smělce, jenž královské spravedlnosti předá, živého či mrtvého, Robina z Locksley, řečeného Hood. Činnost jeho bandy se neomezuje pouze na okrádání zbožných poddaných a plenění anglických vesnic, leč v nedávné době unesl hraběnku Marion, ctnostnou pannu, zaslíbenou mému majestátu. Odměnou za živého Hooda bude kopí svatého Bertholda, za mrtvého, stejně jako za ostatní členy jeho tlupy, vyplatím odměnu v librách.

Při dobrotivém Bohu vyjadřuji naději, že již brzy budou zemské stezky bezpečné.

* * *

Na počátku letních prázdnin se v křivoklátských lesích koná pokračování loňské velmi úspěšné středověké (i fantasy) hry, tentokrát na motivy známé pověsti o Robinu Hoodovi. Tato hra prověří vaše schopnosti ve všech směrech. Soutěžit se bude v rozličných dovednostech a nebude chybět samozřejmě ani boj s mečem v ruce. Zájemci o službu v šerifově družině nechť pošlou psaní s několika řádky o sobě, svém vybavení a zkušenostech na jednu z následujících adres (prosíme o přiložení dopisní známky).

Bratrstvo Walhally

Petr Floriánek
Květnového vítězství 1362
149 00 Praha 4

Hynek Hrubeš
Hněvkovského 1373
149 00 Praha 4

Redakce *Conspiracy* s lítostí oznamuje zánik svého fanzinu z důvodu chronického a naprostého nedostatku šéfredaktorů. Tímto se všem čtenářům hluboce omlouváme.

Ve věci navrácení členských příspěvků a podobně se obracejte písemně na adresu:

The Dark F.E.X.T. Jaroslav A. Polák, Výstavní 7, Brno

Všechny neotištěné materiály rádi komukoli poskytneme k otištění.

Za redakci se definitivně loučí The Dark L.O.T.C.

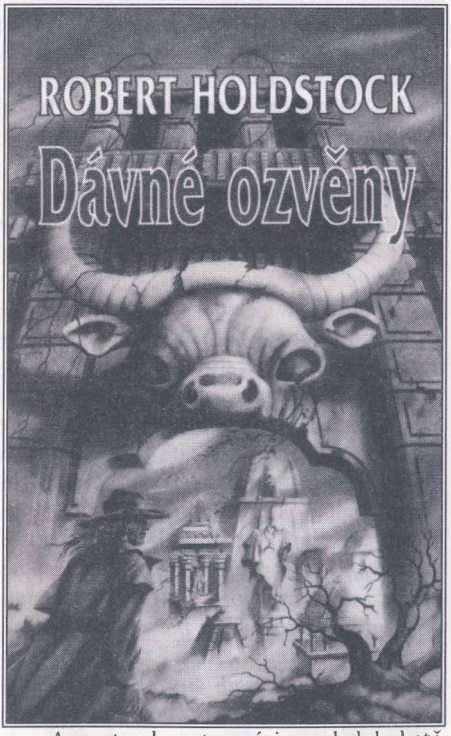
Recenze

Ozvěny a jejich problémy

Po ne tak docela zdařilém *Fantómovi* jsem napjatě čekal na další signál z pera tvůrce mytág. Dumal jsem, kam se bude autorův styl dále ubírat, a trochu jsem se obával, zda neskončí u nudy mainstreamu. *Dávné ozvěny* jsou však podle mého knihou mimořádně rozporuplnou. Mezi literárními kvalitami začátku a konce díla je totiž patrný obrovský skok.

Nebudu zbytečně prozrazovat děj – opět se ale setkáme s dítětem, které má poměrně zvláštní schopnosti, zase tady bude badatel a objekt (tentokrát město), který je třeba prozkoumat a dešifrovat jeho tajemství. Podobně jako Les na sebe však město nenechá vztáhnout ruku bez toho, aby opovážlivce také trochu proměnilo.

Problém začátku knihy je v tom, že Holdstock se opět neubránil přetřásání rodinných problémů. Nedosti na tom, že je třeba zachránit dceru, ještě budeme zavlečeni do partnerských vztahů a jistě mimořádně „zajímavých" záležitostí kolem sexu ve věku puberty. Společensky orientovaný a ještě pokud možno ženský časopis by zajásal; já knihu znechuceně nezahodil jenom proto, že jsem chtěl dát autorovi ještě šanci.



A za trochu utrpení jsem byl bohatě odměněn. Děj se náhle jaksi zlomí. Zpočátku ještě budeme svědky popisu psychologických výzkumů, zahltí nás řada nesmyslných zkratek, ale potom se již povede odeslat hrdinu na cestu. Jak už je pro Holdstocka typické, pouť se odehrává v podivném světě,

který leží mimo protiklad vnitřní i vnější reality, je současně obojím. Budeme mít před sebou jakoby chvilku „čisté" a velmi kultivované fantasy, navíc okořeněné reálnou historií. Ještě na počátku knihy se sice lehce otřeme o pravěkou Evropu, ale pak na nás již čeká Jericho. K tomu je třeba říct, že tato část *Dávných ozvěn* se odkazuje k dějinám opravdu zvláštního města, jehož počátky a záhady sahají do časů dávno předcházejících událostem popisovaným ve Starém zákoně. Doporučuji přečíst si na toto téma 1.díl *Dějin pravěku a starověku* a nebo sáhnout po některé tam uvedené literatuře (nebo po díle *Starověký Přední východ* od J. Součkové, či snad i *Zlatém věku lidstva*) – ne snad, že by to bylo nutné k pochopení děje, ale myslím, že to stojí za to samo o sobě. Alespoň zjistíme, že i ona stará jerišská věž povstala z věcí ještě dávnějších.

Když jsem zmínil pochopení, dopovím: není moc co chápat. Závěr knihy je opět nesen onou kouzelnou nekonzistentností, proplétání motivů a vytváření stále dalších obrazů, jejichž vztah se rozhodně nedá nějak jednoznačně kauzálně propojit.

Poznáme lidské oběti, vzpouru a vraždu, která stojí, stejně jako v případě Lavondyssu, v pozadí celého příběhu (to je mimochodem spíše freudovský než jungovský motiv). A stejně jako v případě Lavondyssu, balancuje zde autor na samé hranici srozumitelnosti; o reprodukovatelnosti příběhu pochybuji zcela, ale nijak mě to netrápí. Knihu jsem zavřel nadšen a teprve později jsem si vzpomněl na utrpení, které provázelo počátek četby.

Myslím, že Holdstock má jakýsi mantinel, přes který se již obtížně dostává. Naopak, „to normální" do jeho knih vstupuje dost razantně a rozřeďuje jinak výborné řízné pivo (nebo jiný opojný nápoj) uvařené z mýtů, psychologie a iracionality. Stejně je však Pán mytág tvůrcem subžánru, který mám ze všech nejraději. Zatímco jiní autoři fantasy poskytují čtenáři zase nějaký jiný a objektivně existující svět, tady podobné pojmy ztrácejí smysl, do popředí vystupuje autorova či naše subjektivita (až absolutní introvernost) a my vstoupíme do velice krásného prostředí mnohovrstevnatého a různorodého oceánu, v němž lze setrvat i po skončení četby.

Robert Holdstock: Dávné ozvěny. Přel. Petr Kotrle. Obálka a ilustrace Zdeňka Bouška. Frenštát p. R., Polaris 1997. 373 s. 109 Kč.

Pavel Houser

Shannarův meč

Vše běželo ve Stinném dole v líném poklidu až do chvíle, kdy se v místním hostinci objevila černě zahalená postava – historik a druid Allanon. Nevlastnímu synovi hospodského prozradil, že je posledním potomkem elfího krále Jerleho Shannary a jako jediný z žijících bytostí může pozvednout Shannarův meč, aby zachránil svět před Třetí válkou ras. Samozřejmě, Černý mág už o Sheovi ví a snaží se jej pomocí Lebkonošů (bytostí, které celkovým vyzněním až příliš připomínají Tolkienovy Nazgûly) sprovodit ze světa. Proto Shea se svým bratrem Flickem z domova prchá, aby se v Posledním přístavu setkal s dalšími členy své budoucí družiny, která má za úkol získat legendární Shannarův meč.

Po mnoha komplikacích družina dojde k hradu Druidštejn, kde se vše, jak se zdá, schyluje k závěrečnému souboji o Shannarův meč. Kdyby zde kniha skončila, měla by normální rozsah a až příliš by připomínala x-tou kopii Tolkienova *Pána prstenů*. Naštěstí Shannarův meč mezitím zmizel a družina se pod tlakem okolností musí rozdělit. A v tomto momentu se začíná konečně něco dít. Černý

mág vyrukuje do boje proti jižním národům a ty se musí bránit. Postavy tvořící družinu kolem Shey Ohmsforda jsou literárně dost silné na to, aby obstály i samostatně. Mne osobně však jako postava byl nejsympatičtější trochu horkokrevný princ Menion, budoucí král malého horalského národa Leahu. Je asi jedinou postavou (samozřejmě kromě Shey, po kterém to děj přímo vyžaduje), která se vyvíjí.

Vše samozřejmě Shea na poslední chvíli stihne a nad Černým mágem slavně zvítězí. Svět je zachráněn před Třetí válkou ras a Shea s Flickem se vrací domů. Mystik Allanon se po vyčerpávající námaze ukládá k magickému spánku, aby se probudil, až jej bude zase zapotřebí. Možná se s ním setkáme v další knize cyklu, která by měla být ve chvíli, kdy držíte v ruce tento Dech draka, už na pultech.

Obrovské výhrady mám k překladu a ke korekturám. Z neověřených zdrojů jsem se dověděl, že pan Kantůrek zuří kvůli uvedení svého jména v tiráži, a ani se mu nedivím. Takto doslova zprzněnou knihu jsem snad v ruce ještě nedržel. Násilí páchané na češtině se už pomalu stává v knihách tohoto vydavatelství samozřejmostí, co však pochopit nedokážu, jsou logické nesmysly. Mám pocit, že překladatel si nejen po sobě výsledek nepřečetl, ale ani nad prací nepřemýšlel. K menším prohřeškům patří překlady místopisných názvů (mezi vzletnými elfími a starobylými jmény působí slovo „Druidštejn" opravdu otřesně), k těm větším pak nesmysly typu „nemravné veselí". Nedovedu si představit, proč se oním nemravným veselím otřásal Panamon Creel ve chvíli, kdy nalezl ztracenou stopu prchajícího skřeta. Dojaly mě také chaoticky umístěné čárky. Překladatel a korektoři by si měli uvědomit, že rozmístění čárek v angličtině a češtině se poněkud liší. Je opravdu škoda, že knihu, která by měla být zajímavá především atmosférou a popisy, dokázala technická část redakce takto „zaříznout". O kvalitě papíru a vazby se raději nezmiňuji.

Celkově se dá říct, že *Shannarův meč* sice neoplývá originalitou, je však zajímavý právě těmi popisy a důmyslně vystavěným světem. Bylo by to docela příjemné čtení, nebýt otřesného technického provedení.

Terry Brooks: Shannarův meč. Přel. Jitka Bártů (nevěřím, že se na tom podílel pan Kantůrek). Obálka Boris Vallejo. Praha, Classic AND 1997. 702 s. 179 Kč.

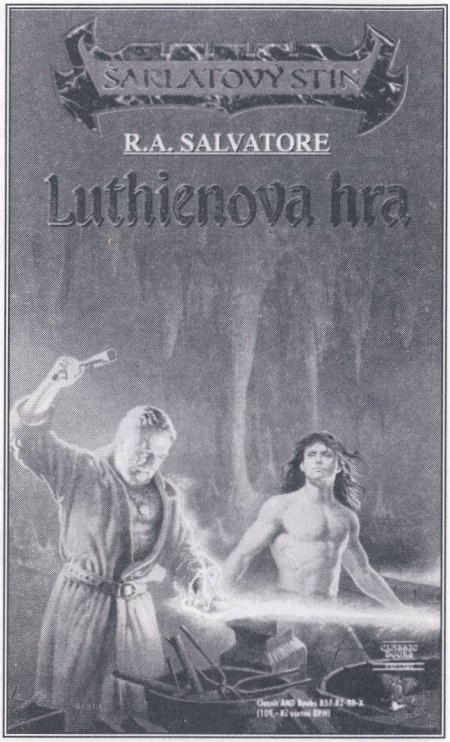
Robert Pilch

Šarlatový stín

Toto jsou ostrovy Avonského moře. Země rozeklaných vrcholků i táhlých kopců, mírných dešťů i ostrých větrů vanoucích přes hřebeny vln. Tichá Baraduina, země lidí i Fairbornů, země zeleně a duhy. Ostrovy Pěti Stráží, zvané Větrolamy, země neúrodných strání, porostlé mnohobarevnými lišejníky, zářícími ve vycházejícím slunci, země horských ovcí pásoucích se na úbočích hor.

Na ostrov Bedwyrin přijíždí vévoda z Montfortu, vládce Avonu a Eriadoru. Je jedním z přisluhovačů vévody Greensparrowa, který hrubou silou ovládl Eriador. Gahris Bedwyr, vládce ostrova, je příliš zbabělý, než aby se bránil nasazení špeha v sukních do svého domu a aby zabránil krveprolití v aréně. Jeho synové jsou však jiného názoru. Starší Ethan se s otcem pohádá a vydává se na jeho příkaz do války, aby králi neznepříjemňoval život. Mladší Luthien je zpočátku plný ideálů a otci věří. Poté, co je v aréně zákeřně zabit jeho nejlepší přítel, však projeví stejnou dávku horlivosti a touhy po spravedlnosti. Zabije vraha a protože se jedná o sloužícího vévody, prchá. Zahladí za sebou stopy a vydá se hledat svého bratra.

Cestou se setká s výstředním půlčíkem, lupičem Oliverem z Morous. Pomůže mu proti přesile kyklopů a dál oba cestují spolu. Luthien netušil, jaké problémy si přivodí. Po půlčíkovi pátrají vojáci, protože Oliver svými kousky už získal určitou pověst. Na poslední chvíli je z nebezpečí zachrání čaroděj, který je však téměř bez váhání pošle do dalšího nebezpečného dobrodružství. Podaří se jim uloupit z dračí sluje čarodějovu kouzelnou hůlku. Čaroděj se jim odvděčí šarlatovým pláštěm a lukem pro Luthiena a kompletní sadou zlodějského náčiní pro Olivera. Pak je pomocí svých sil vysadí poblíž města Montfortu.



Tam začnou Luthien s Oliverem provozovat zlodějskou praxi. Postupem času Luthien zjistí, že Oliver není jenom obyčejný lupič, ale z věcí, které ukradne bohatým, potom obdarovává chudé, hlavně děti.

Díky šarlatovému plášti získá Luthien respekt. Jeho plášť nechává v domech boháčů nesmazatelné stíny, které jsou stejné jako v minulosti, kdy Šarlatový stín řádil poprvé. Pomocí jeho neviditelnosti se oběma přátelům řemeslo daří až do chvíle, kdy se poprvé setkají s půlelfkou Sioban, do které se Luthien zamiluje.

V podstatě náhodou se dostanou do paláce místodržícího, kde díky souhře okolností spustí revoluci. V závěrečném souboji je místodržící zabit, město osvobozeno

a Luthien se stává hlavou revoluce. Celé město se připravuje na boj s Greensparrowovými vojsky, která přitáhnou hned, jak skončí zima. Zde končí první díl.

Druhý díl je v podstatě sledem bojů, bitev a politických intrik, za jejichž pomoci má Montfort (podle povstalců Caer Mac Donald) a s ním celý Eriador získat samostatnost. Příběhy hlavních postav se dál vyvíjejí a vše směřuje ke zdárnému konci. Bohužel, i v tomto cyklu jsou otevřená dvířka pro další díly. Luthien vlastně ani definitivně nevyřeší problémy svého vztahu ke své přítelkyni z mládí Kateřině a k půlelfce Sioban. Eriador je sice svobodný a má svého krále, ale vévoda Greensparrow stále žije a je jisté, že s porážkou se jen tak nesmíří. Navíc na posledních stranách autor uvede do děje novou postavu, právoplatnou následnici Avonského trůnu.

Příběh je celkově velmi dobře postaven, je rozhodně čtivý. Svět, který si autor vymyslel, je zajímavý a svým způsobem originální. Škoda jen, že autor nedosahuje kvalit Davida Eddingse, R. E. Feista nebo Andrzeje Sapkowského. Místy je možné pozorovat drobné nešikovnosti v ději. Například Luthienův starší bratr Ethan se na počátku jeví jako velice silná a nosná postava, kterou pak autor nechá bez milosti zmizet. Záporem je i nejednotnost stylu v každém z dílů. V *Bedwyrově meči* hlavní hrdina putuje a jeho cesta tak trochu připomíná Tolkiena nebo Brooksův *Shannarův meč*. V druhém díle Luthien vlastně jenom válčí, což se postupem času může stát nudným. Ale i tak, oba díly se dají číst bez toho, že by se u nich člověk nudil.

Nelze se nudit ani při sledování „kvality" překladu. Zatímco první díl je přeložen na poměry vydavatelství Classic books až téměř dokonale, druhý díl rozhodně kulhá. Asi v polovině textu se najednou začnou množit hrubice a hlavně překlepy. Jako by se vydavatel rozhodl ve dvou kapitolách prostě neudělat korekturu. Ovšem vůbec nejhorší je překlad šarvátek. Čtenář se v nich úplně ztratí. Nejdřív máte dojem, že Luthien byl vyhozen ze sedla a válčí na zemi, vzápětí se však dovíte, že po další ráně soupeře se v sedle udržel (!) a jeho soupeř spadl. Pak má jeden z bojovníků ošklivě pochroumané rameno po ráně mečem, ale přesto se chová jako zdravý. Nevím, jestli to spáchal autor, nebo překladatel (nemám po ruce originál), ale osobně bych si vsadil na druhou možnost.

Celkově se dá říct, že obě knihy mají docela slušnou úroveň. Rozhodně stojí za přečtení, ale anonci, kterou na zadní stranu napsal Terry Brooks, prostě nevěřte.

R. A. Salvatore: Šarlatový stín (Bedwyrův meč, Luthienova hra). Přel. Václav Čuba, Petra Poislová. Obálka Michael Whelan, Oliviero Berni. Praha, Classic AND 1997. 239 s. 109 Kč, 237 s. 109 Kč.

Robert Pilch

Těžký život čaroděje

Dobrodružná pouť za Korunou králů pokračuje v Kharé – městě, kde se obyvatelé musejí sami starat o svou bezpečnost a chránit se před tlupami lupičů, takže každý dům je zajištěn důmyslnými pastmi proti vetřelcům. Leč jiná cesta do Baklandu nevede...

Pokud vás zaujala předchozí kniha cyklu *Magie – Napříč Shamutantskou pahorkatinou*, neváhejte a ponořte se do dalšího dobrodružství. Budete potřebovat veškerý svůj důvtip, abyste prošli městem, nalezli všechny části hesla otvírajícího Severní bránu Kharé a správně ho sestavili. Ve spleti uliček opravdu není jednoduché se vyznat, zvlášť když vás ještě každou chvíli pronásleduje nějaká

potvora (v horším případě celý houf). Ale i v tomto městě plném nástrah můžete občas narazit na nečekaného přítele či získat další pomůcky pro sesílání kouzel.

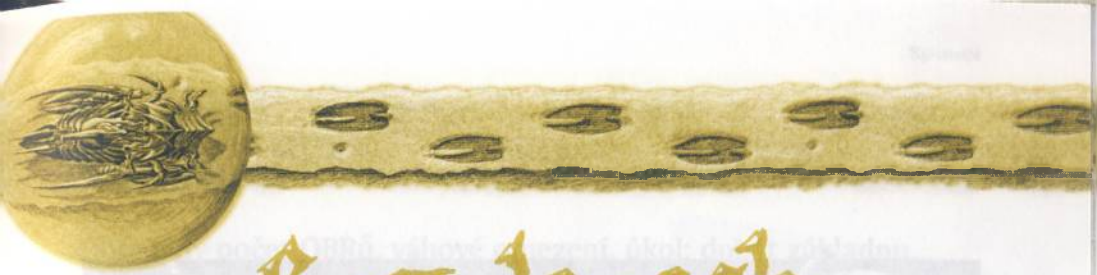
Po opuštění Kharé vás čeká strastiplná cesta divokým Baklandem k Mampangské pevnosti. Kromě přirozených nepřátel (obyvatel Baklandu) proti vám stojí sedm Hadů – arcimágových služebníků, kteří se snaží zpomalit váš postup a zároveň o něm zpravit svého pána. Paradoxně se tak zmítáte mezi touhou projít Baklandem co nejrychleji (a střetnout se tedy s méně nepřáteli) a snahou zneškodnit všechny Hady a zabránit jim v cestě do Mampangu (každý Had čerpá svou sílu odjinud, takže i prostředky k úspěšnému boji s ním jsou pokaždé jiné).

Kharé – bašta zla i *Sedm mystických Hadů* rozhodně neklesly pod úroveň nasazenou prvním dílem. Ačkoli se skutečně dají hrát i samostatně (na rozdíl od čím dál „drsnějších" pokračování Lone Wolfa), z celého cyklu budete mít pochopitelně daleko větší požitek. A protože během prázdnin by měl vyjít závěrečný díl, mohu vám jen popřát příjemnou zábavu při záchraně Analandu.

Steve Jackson: Kharé – bašta zla, Sedm mystických Hadů (Magie 2,3). Přel. Zbyněk Dach. Obálka John Blanche. Plzeň, Perseus 1996, 1997. 79 Kč, 89 Kč.

-mk

Battletech



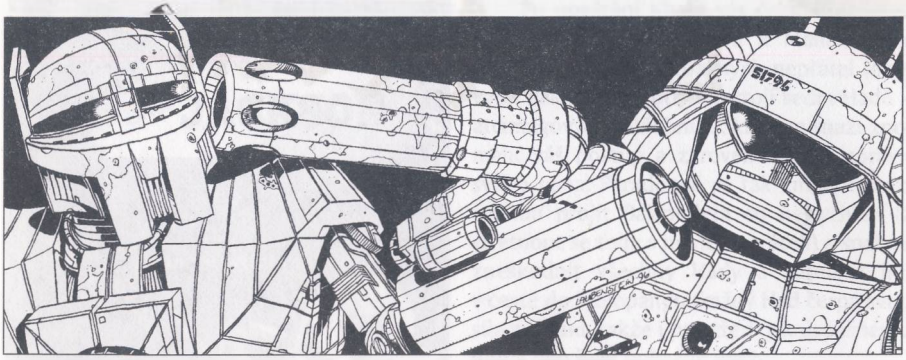
Jak postavit úspěšnou armádu

4. část

Jan „Gilhad“ Obdržálek

Toto pokračování bych rád věnoval zvláštnímu typu utkání, který byl používán na oficiálních altařích turnajích. Jak již mnozí tuší, jedná se o takzvané obsazování základen. Pro ty ostatní zde stručně shrnu důležitá pravidla (plné znění bývá vyvěšeno na conech, kde se turnaj odehrává, a často také bývá součástí materiálů). *(Zde si dovolím ještě jednu odbočku: na GameConu pořádaném redakcí Dechu draka v létě se bude zcela jistě takový turnaj pořádat – sledujte Dech draka.)*

Takže zpět k pravidlům: hraje se na zvláštních mapách, které jsou zrcadlově souměrné (kolem osy S-J) a obsahují značně různorodý terén. Hráči začínají v JV a JZ rohu, takže mají zcela rovnocenné šance, co se terénu týče. Uprostřed severní hrany herního plánu je umístěna „základna“ ve tvaru kopretiny o průměru tři hexy s „vchodem“ otočeným k jihu. Kolem ní je tříhexové „ochranné pásmo“. Základnu nelze přelézt ani přeskočit, a je-li vyhlášen „poplach“, napadne ve fázi střelby salvou RKD-6 každého v ochranném pásmu. Poplach lze vyhlásit v ochranném pásmu za jeden bod pohybu (chůze/běhu/skoku, skok nelze přerušit, pouze zkrátit). Základna se otevře po třetím „zaklepání“ a pak do ní lze vchodem vstoupit. Klepání stojí bod chůze (**jedině** chůze) a klepající OBR musí stát čelem ke vchodu na hexu před ním. Klepat lze jen jednou za kolo a je-li jedno klepání



vynecháno, je nutno začít znovu. Také poplach přeruší klepací sekvenci. Vítězí ten, jehož OBR zůstane sám ve fázi konec kola uvnitř základny.

Různé scénáře se základnami mají společný jeden prvek: musíte mít alespoň jednoho rychlého OBRa, aby protivník nedobyl základnu dříve, než se vaše hlavní síly dostanou na dostřel. Tento OBR na začátku hry vyrazí k základně a tam dále působí.

Není-li poblíž protivník, pokusí se dostat do základny a dosáhnout tak vítězství bez boje. To se však většinou nestane, a tak záleží na tom, s čím se poblíž základny setká. Obdobně silného protivníka se může pokusit vyřadit a pokračovat dle předchozího.

Také se může pokusit základnu otevřít a doufat, že se dožije třetího kola klepání a prohraje v něm iniciativu (aby musel/mohl táhnout první a zavřít se v základně).

Protivník však nemusí mít nervy na to, aby vše vsadil na jeden hod kostkou, a tak si většinou OBRy u základny dělají různé naschvály, spouštějí poplachy a podobně. Určitě dojmete protivníka, jehož OBR právě zaklepal a otočil se k vám čelem, když hrdinně vstoupíte do ochranného pásma, vesele spustíte poplach a inteligentně zas pásmo opustíte. RKD-6 zezadu většinou natropí více škody než výzbroj lehkého modelu, nemluvě o tom, že rozhodnutí se oddálí o další kolo, během něhož se vaše hlavní síly svou vlastní rychlostí přesunují k místu závěrečné bitvy.

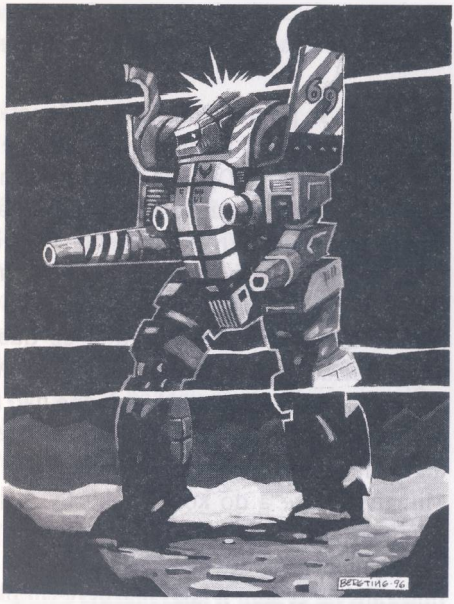
Většina bojů o základnu, pokud vím, skončila spíše zničením jedné strany, než otevřením základny. Na druhou stranu přítomnost základny znemožňuje vyčkávací taktiku, kdy se nějaký OBR ulije do hloubky 2 a nelze ho nijak vyšťourat. Podle toho také budeme koncipovat armády: jeden rychlý OBR pro ohlídání základny a zbytek pokud možno co nejúčinnější v boji, tedy spíše pomalý.

Libovolný počet OBRů, váhové omezení, úkol: dobýt základnu.

Zde se mi nejlépe osvědčila smečka Termitů doprovázená jedním Mravencem, v případě obvyklého limitu 235 tun to znamená jednu kompletní rotu. O Termitech jsem psal již v čísle 6/96, váží 20 tun, mají 7 středních laserů a rychlost 5/8/-. Mravenec je patnáctitunový OBR vybavený dvěma středními lasery a rychlostí 7/11/-. Jeho specialitou je záškodnická činnost u základny. Zdržuje se většinou někde poblíž okraje ochranného pásma a jeho hlavním úkolem je soustředit na sebe co nejvíce pozornosti, dohlížet na to, aby základna nebyla dobyta, a hlavně přežít.

V praxi se to projevuje tím, že se příliš nepouští do soubojů na krátkou vzdálenost a před silnějším protivníkem většinou zdrhne. Pokud je v ochranném pásmu alespoň jeden nepřátelský OBR, pokusí se spustit poplach a pásmo včas opustit. Takto vyvolané RKD-6 způsobovaly na turnajích protivníkům celkově několikrát větší poškození než Mravencovy lasery.

Kromě toho se pokouší „aktivně" se zapojit do bitev tím, že střílí na těžké OBRy z bezpečné dálky (většinou musí pro zásah přehodit 11 nebo 12, ale **hrdinně** se snaží a přitom **strategicky** ustupuje). Zde vstupuje do hry i obyčejná lidská psychologie. Všechny Mravencovy akce jsem totiž barvitě komentoval a upozorňoval na jeho činnost natolik, že výkony ostatních mých OBRů vedle ní zcela zapadly. Protivník pak přisuzoval jeho zničení neúměrně velký význam a stalo se mi i to, že na něj poslal polovinu své tonáže s úkolem konečně toho provokatéra zlikvidovat. Můj hlavní voj pak stál proti poloviční síle, se kterou si snadno poradil. Mravenec pochopitelně utekl a vracející se komando se u základny setkalo s mou prakticky nepoškozenou armádou. S pochopitelným výsledkem. Mravenec z nedalekého kopce sledoval bitvu a radoval se. Mizera jeden!



pokračování příště

The Prison

Luděk „Ferda“ Motyčka

Takže se po dvou měsících opět setkáváme na stránkách Dechu draka a mohu bez obav říci, že minulé dva měsíce byly na události téměř stejně bohaté jako ty předchozí. Opět se nám totiž změnil výběr karet pro turnaje typu II, neboť uvedení Visions vyloučilo z tohoto formátu nejstarší edici, a sice Homelands. A to bude v okamžiku, kdy budete tyto řádky číst, na trhu nová základní sada, která přinese další obrovské změny do typu II a tím i do hry samotné. Je zajímavé, že zatímco prakticky rok a půl se platforma pro typ II vlastně vůbec neměnila, jenom se rozšiřovala, tak v období leden až duben '97 nás opustily tři rozšiřující edice a zásadně se změnily i podmínky edice hlavní. A dovolím si také menší pohled do budoucna. Klid, který snad zavládne nad rozbouřenou hladinou herního pole, bude jen krátkým tichem před bouří, neboť se obávám, že idylické časy roku '96 se už nikdy nebudou opakovat. V srpnu by se totiž měla objevit nová expanze ve stylu Mirage/Ice Age a do konce roku by měla přibýt i menší rozšiřující sada ve stylu Alliances/Visions. Nudou tedy rozhodně trpět nebudeme.

Nyní mi však dovolte kratší odbočku. Na stránkách Dechu draka se budu většinou zabývat typem II jako hlavní herní platformou, a proto tomuto typu bude také určena většina článků. Odpověď na otázku proč je velice prostá. Vlastně už od úplného počátku byl Magic v Čechách tvořen jen typem II, protože všechny karty,

které si člověk kdy u nás na trhu koupil, mohl stále nerušeně hrát (s malou výjimkou Revised Edition, která se však stejně týká jen malého procenta lidí). Od letoška se situace značně změnila a valná část našich karet „vypadla" z typu II a je nyní hratelná jen v typu I či 1.5. Typu I se zřejmě nikdy věnovat nebudu, do typu 1.5 možná občas zabrousíme (třeba dnešním článkem), ale jinak se stále budu primárně věnovat právě typu II. Na typ 1.5 zkrátka jaksi nemáme ty správné karty a pro »jedničku« už vůbec ne*. Ohledně páté edice se už objevilo mnoho dohadů a všechny budou v době vyjití tohoto čísla již potvrzené nebo s konečnou platností vyvrácené. Jedním z těchto dohadů, co bude a nebude v páté edici, je i *Icy Manipulator*. Já osobně jsem v této věci značně skeptický, ale u WOTC člověk nikdy neví†. Takže v případě, že se *Icy Manipulator* opět objeví, bude dnešní článek maximálně aktuální, v případě opačném bude zajímavou nostalgickou vzpomínkou. Mým dnešním tématem totiž bude balíček známý v anglofonních zemích pod jménem The Prison.

* * *

Náš příběh začíná v Kalifornii na začátku roku 1996, kdy Chris Cade vytvořil svůj balíček, který se měl zanedlouho stát vzorem pro ostatní. Jeho balíček byl zaměřen na jedinou věc, a sice porazit *Necropotenci*‡, která v té době začínala ovládat herní pole, a zároveň být zdatným soupeřem ostatním. Klíčem pro poražení Necropotence se ukázala být kouzla hromadného charakteru, která dokázala vrátit herní paritu zpátky do rovnováhy. Jen ta dokázala nahradit ostatní karty, která byly „odhymněny". Jak již tušíte, základem pro tento jeho balíček se stala bílá, a to díky dvěma kouzlům, která jsou přímo zosobněním tohoto principu: *Wrath of God* a *Armageddon*. Další důležitou kartou byl vedle těchto základních stavebních

*Ale když už jsem u 1.5, měl bych tu menší zprávu od DCI - od 1. dubna se může hrát Land Tax.

†V této věci měl Luděk opět pravdu. V oficiálním seznamu WOTC páté edice Icy Manipulator nenajdete.

‡ Ovšem Necropotenci ano.

kamenů i *Icy Manipulator*, který mu dovoloval jak tapovat soupeřovy bytosti, tak jeho země, a tím omezovat jeho manu. V této původní verzi byl balíček celobílý a objevovaly se v něm kromě výše uvedených karty jako *Swords to Plowshares*, *Disenchant*, *Balance* atd. Významné byly také v sideboardu zastoupené *Serrated Arrows*, jež se ukázaly ideální na boj s rychlými balíčky, protože tento artefakt dokázal samotný zbavit života několik menších bytostí. Ve své podstatě byl balíček velice obranně zaměřen, protože jedinými věcmi, které mohly vést k vítězství, byly dva *Millstone* a *Black Vise*. Nicméně jak říkal Chris, idea byla jednoduchá. Kontrolovat herní plochu a zůstat naživu.

V jednoduchosti je síla, která na svůj projev nedala dlouho čekat a Chris se svým balíčkem dosáhl řady úspěchů včetně kvalifikace na ProTour. To samozřejmě vyvolalo zájem a po chvíli se začaly objevovat různé klony a vylepšení. A hned první změna se ukázala jako zásadní. Zhruba na začátku léta 1996 se na scéně objevuje *Winter Orb*, který s pomocí dvou *Icy Manipulatorů* dokáže totálně »zamknout« protivníka. Tato karta nejenže dovoluje dosáhnout již zmíněného »zámku«, ale má i další efekty, které jsou pro Prison velice příjemné. Za prvé zpomaluje hru, což je značně důležité, protože tomuto balíčku chvíli trvá, než se takříkajíc dostane do hry. Za druhé nutí protivníka vykládat země, díky čemuž je následující *Armageddon* daleko účinnější. Další změnou oproti originálu bylo přidání modré. Tato úprava byla nejprve zamýšlena jen kvůli sideboardu, protože *Gloom* se díku úspěchu těchto balíčků začínal stávat stále populárnějším. Jedinou modrou kartou, která se dostala do hlavního balíčku, byl *Recall*. Jinou velice populární úpravou bylo přidání zelené. Ta byla využívána zpravidla pro *Deadly Insecty* a/nebo *Titania's Song*. V těchto případech se balíček soustředil na získání úplné kontroly a následné zničení protivníka buď *Deadly Insectem* nebo pomocí *Titania's Song* rozpohybovaných artefaktů. Dokonce docházelo k zajímavým hybridům, které obsahovaly modrou, s jediným modrým *Recallem* v základním balíčku, společně s *Titania's Song*. A jedinou možností, jak získat zelenou manu, byl *Sol Grail*.

Tuto zelenou úpravu umožnily Alliances, které se objevily v průběhu léta a projevily se jako zřejmě nejsilnější rozšiřující sada za poslední dobu. Díky této edici se rozšířil počet karet, které mohly vést ke zničení protivníka, o *Kjeldoran Outpost*.

Tato karta také skvěle posiluje základní princip, a sice jedna karta za několik soupeřových. Další kartou, která se prosadila do základního balíčku, byl *Arcane Denial*, díky kterému získal balíček určitou šanci vypořádat se s různými hrozbami již při jejich sesílání (např. s nevhodně načasovaným soupeřovým *Armageddonem*). V některých verzích se daly nalézt i *Thawing Glaciers*. Přelomovým obdobím se stal říjen, neboť tehdejší restrikce značně oslabila *Necropotenci* a naopak posílila všechny pomalejší kontrolovací balíčky. Díky omezení *Strip Mine* se do balíčku nastěhovaly *Mishra's Factory*, jež se staly další možnou cestou k vítězství. Tím se také snížila zranitelnost vůči *Jester's Cap*, která správně zahraná mohla balíček zbavit téměř všech možností k výhře.

Poslední změny s sebou přineslo uvedení Mirage a rozhodně to nebyly změny zanedbatelné. Prison se obdivuhodně rychle adaptovala na nové prostředí a to jak ohledně diamantů, tak bílého a modrého tutora. Tyto karty se dokonce staly základem pro některé zajímavé varianty. V této době je již naprostá většina Prison balíčků modrobílá. Koncem tohoto herního stylu se zatím ukazuje být 31. prosinec 1996 a s ním spojená ztráta *Icy Manipulatoru*. Nicméně naděje umírá poslední a možná se ještě s tímto balíčkem setkáme.

Já se nyní vrátím kousek časem zpátky do období »zlaté éry« těsně před koncem roku a ještě než se podrobně podíváme na typický Prison balíček, chtěl bych se věnovat dvěma zajímavým variantám, které se v té době vynořily, a pro které je společné, že jsou soustředěny na *Balanci* a silně používají Mirageové karty. První z nich je tzv. Florida deck nebo též Turbo Balance. Jeho specialitou je, že nepoužívá *Icy Manipulatory* a místo nich obsahuje *Howling*

PRISON DECK

4 Wrath Of God
4 Swords to Plowshares
4 Disenchant
1 Land Tax
1 Balance
2 Enlightened Tutor
4 Counterspell
2 Dissipate
1 Recall
4 Icy Manipulator
2 Marble Diamond
2 Sky Diamond
2 Winter Orb
1 Black Vise
1 Serrated Arrows
1 Ivory Tower
1 Zuran Orb
4 Adarkar Wastes
7 Plains
7 Islands
3 Mishra's Factory
1 Strip Mine
2 Kjeldoran Outpost

Celkem: 61 karet

Sideboard:
1 Jester's Cap
1 Winter Orb
1 Recall
2 Divine Offering
2 Political Trickery
2 Hydroblast
2 Serrated Arrows
2 Circle of Protection: Red
2 Circle of Protection: Black

Mine, kterými se snaží dolízat soupeře. S tím je spojené používání množství bílých a modrých tutorů pro nalezení potřebných kouzel – většinou *Balance,* a cyklování této karty pomocí *Recallu* a *Feldon's Cane.* Další odlišností je vyšší procento různých counterspellů než ve standartním Prison decku. Druhou oblíbenou variantou je »Finkel deck«, pojmenovaný po svém tvůrci Jonu Finkelovi. Oproti klasickým verzím obsahuje větší počet mirageových diamantů a tutorů, což mu dovoluje provést relativně snadno svou hlavní zbraň: *Balance* + *Zuran Orb. Balance* je pak opět pomocí *Recallů* používána i několikrát za hru, což nikomu nedělá moc dobře. Ale již konec s teorií a podívejme se, jak takový Prison balíček vypadá kartu po kartě. Tato verze pochází z prosince '96 a dala by se charakterizovat jako klasický představitel svého druhu.

* * *

Při hraní s balíčkem je nutné neustále pamatovat na základní věc – snažit se přežít. Celý balíček je vlastně zaměřen na obranu do té doby, než se hráči podaří ovládnout pole. V dřívějších verzích nebylo potřeba tolik counterspellů, ale v té době bylo velice na vzestupu použití *Forsaken Wastes,* které bylo potřeba nevpustit do hry. Modrá protikouzla jsou tedy zaměřena zejména proti této kartě a dále pro nepovolení zásadních věcí v nesprávný čas, jako je například *Armageddon.* Všeobecně lze říci, že permanenty není potřeba counterovat, protože v balíčku existuje způsob, jak se jich zbavit. Takže to byla menší exkurze do minulosti a příště se podíváme na pátou edici a její silné stránky a pokusím se o věštění z křišťálové koule a rozvinout diskusi na téma, jaké styly budou v budoucnu dominovat.

KKND

Karel Papík

Podobně jako v případě MDK, i marketingová strategie této hry byla založena na velikém tajnůstkaření, co že tato zkratka vlastně znamená. Znamená „Kill, Krush aNd Destroy", což nám už tak trochu napovídá, o čem tato hra bude. Ano, budeme zabíjet, drtit a ničit, tentokráte v prostředí real-timové strategie.

Vy nevíte, co je to real-timová strategie? No, to zní dost neuvěřitelně, ale nevadí – našponujte své slechy a já vám v mžiku objasním, o co tady utíká.

První hrou na toto téma byla Dune II (blahé, přeblahé paměti). V této hře, stejně tak jako v mnoha jejích klonech, které později následovaly, jste měli za úkol postavit základnu, těžit nějakou surovinu a až jste si byli jistější v kramflecích, tak i zničit toho neřáda, který vás při tom celou dobu otravuje. Vždy totiž stojíte tváří v tvář protivníkovi (ať už počítačovému přiblblíkovi, či přeci jen o něco inteligentnějšímu člobrdovi), jehož úkolem je v podstatě totéž.

Nekonečné spory se vedou o to, zda tento typ her patří mezi hry akční či strategické. Asi nejlepší adjektivum, které by takový druh her popisovalo, by bylo „takticko-akční". Ve hře se totiž jednak pohybujete po poměrně malé ploše a jednak každou vaši jednotku musíte ručně ovládat. Snad poslední charakteristikou tohoto druhu her je „stavění a těžení". Těží se ledaco – někdy je to ropa, jindy

zlato, dřevo či dokonce koření. Tyto natěžené suroviny pak lze transformovat do fufníků, za které si můžete stavět další budovy či jednotky.

Princip, jak vidno, je velmi jednoduchý. Jak je tedy možné, že vyšlo již několik her, které obsahovaly v podstatě stále totéž a přeci se všechny velmi dobře prodávaly? Nemám tušení. Jediné co vím, je to, že tyto hry obsahují jakýsi syndrom, který Jan Eisler kdysi trefně pojmenoval „Ještě jeden level a jdu spát". Tolik tedy k realtimovým strategiím obecně.

Co nám tedy přináší právě KKND nového? V čem je lepší? A bude se nám líbit? Odpověď zní: nic, v ničem, ano.

No, to bylo snad až příliš stručné, podívejme se na to přeci jen trochu zevrubněji.

Co se prostředí týče, tak KKND se odehrává v daleké budoucnosti po nějaké strašlivé atomové katastrofě. To byl poměrně dobrý nápad, který dal autorům možnost proti sobě postavit dvě zcela odlišné rasy, ovládající dvě zcela odlišné technologie. První z nich jsou „Survivors", kteří se po dlouhá desetiletí, kdy byla Země bombardována radioaktivním zářením, skrývali v podzemních krytech. Ti mají arzenál v podstatě klasický: kulomety, děla, plamenomety – však to znáte. Zcela odlišný je přístup jejich protivníků, zvaných „Mutes", kteří, neskrytí v podzemí, zčásti podlehli radiaci, která zmutovala jejich tělesné schránky do často netušených podob a forem. Ti používají ve svých taženích spíše sil magie, která spolu s již zmíněnými mutagenními jevy dokáže opravdu nevšední věci.

Co se technického zpracování týče, KKND si nestojí sice špatně, ale úplná špička to také není. Slušivý kabátec SVGA, v který ji autoři oděli, je sice stále slušivý, leč v současné době je již takřka konfekční záležitostí. Backgroundy jednotlivých levelů jsou hezky nakreslené, i když poněkud prázdné. Co stojí za povšimnutí je to, že krajina je pseudo 3D, což jí značně dodává na plastičnosti a tedy i realističnosti. Zato vozítka a pajduláci, kteří se po ní prohánějí, až tak dobře nedopadli. Jednotky jsou sice vyrenderovány docela slušně, ale jejich návrhy nebyly zrovna nejšťastnější – jsou si dost podobné a často se pletou.

Ozvučení je poměrně dobré; co do kvality a množství zvukových efektů není co vytknout, stejně tak i hudba je velmi líbivá a ke hře se docela hodí.

Dnes již nezbytnou součástí každé solidnější hry jsou animované sekvence. Zde se tedy hoši z Melbourne House příliš nevytáhli. Kromě úvodní a závěrečné sekvence se veškeré animace v briefincích před jednotlivými misemi odehrávají v malých okéncích a navíc jsou myšlenkově totálně impotentní. Stále ten samý stařík, který si cosi huhlá.

Poslední, nad čím se pozastavíme, je umělá inteligence nepřátel, což je právě u takovéhoto druhu hry aspekt velice, velice důležitý. Přestože jste se v některých herních časopisech mohli dočíst, že nepřítel je opravdu pekelně chytrý, není to

pravda. Jen pekelně hloupý recenzent by mohl něco takového tvrdit. Jediné, na co se počítač zmůže, je vytvoření jedné, často unifikované, skupiny, kterou vyšle na vaši základnu. Rovnocenným protivníkem vám tedy může být jen proto, že jednak na začátku nemusí stavět základnu a druhak má opravdu nelidskou materiální převahu.

Co říci závěrem? Protiútok, vedený firmou Electronic Arts, která KKND distribuovala a mínila jím oslabit komerční úspěch C&C - Red Alert od Virginu, se sice uskutečnil, ale nijak neoslnil. Ostatně žebříčky prodejnosti hovoří za vše. I když na druhou stranu, to, že se KKND prodalo asi deset procent v porovnání s Red Alertem neznamená, že by Alert byl desetkrát lepší. To ne! O jeho reklamní kampani by se to asi říci dalo, ale vlastní hra je v zásadě srovnatelná.

KKND, výroba Melbourne House, distribuce Electronic Arts, systém: PC CD-ROM, WIN95, min. požadavky CPU P60, 16 MB RAM, 57 MB HDD.

Animace výbuchů rozhodně uspokojí vaši touhu po „zabíjení, drcení a ničení". (Pokud to ovšem nevybuchují vaše budovy nebo vozidla...)

V PPE-Svět jsou jiné ceny zbraní, zbrojí a jízdních zvířat než v PPZ. Které ceny mám používat?

Samozřejmě záleží na tom, podle jakých pravidel hraješ. Pokud podle pravildel pro postavy (PPZ), používáš ceny v PPZ. Sestavuješ-li armádu podle PPE-S, používáš ceny uvedené tam. Jen pro úplnost dodávám, že ceny zbraní a zbroje jsou ceny pro jednu skupinu v základním měřítku. Cenu pro celý oddíl dostaneš, vynásobíš-li sumu počtem skupin v oddíle a KZP.

Podle pravidel PPE-Postavy je pro mága jednodušší draka zmámit než ho o něco požádat. Není to chyba?

Ano, je. Nebezpečnosti pastí u obou případů mají být obráceně, u žádosti je nebezpečnost úroveň mága–6, u zmámení je to úroveň mága–10.

Zajímalo by mě, jak je to s Prstenem černé vodoměrky. Může se postava, mající nasazen tento prsten, potopit, napít, zaútočit na něco pod vodou? Nebo pro ni voda tvoří pevnou, neprostupnou hmotu, takže ji mohou utlouct vlny nebo třeba i déšť?

S Prstenem černé vodoměrky se to má podobně jako s druidem procházejícím živým dřevem. Postava mající prsten se sama rozhodne, jakou prostupnost pro ni voda má. Může kráčet po hladině a přitom bodnout mečem pod hladinu. Může se samozřejmě i potopit pod vodu, chce-li (nemůže tam ale dýchat). Může pak ze dna vystoupat jako po schodech či žebříku. Nerozbije si nos, upadne-li na hladině.

Trochu problém je chození po hladině a vlny či proud. Je jasné, že po klidné hladině rybníku za bezvětří lze chodit jako po normálním pevném povrchu. V mořském vlnobití lze chodit těžko, neboť půda pod nohama se neustále houpe a vlní. Říční proud strhává chodce s sebou. Prsten tak lze využít k cestování, i když

pravda ne příliš pohodlnému, neboť říční proud není hladký dopravní pás, ale může vytvářet všeliké víry.

Osoba s Prstenem černé vodoměrky si na vodě musí hlídat své věci. Cokoliv jí totiž upadne, skončí pod hladinou (není-li to ze dřeva nebo jiného plovoucího materiálu).

Podle pravidel může lupič malou vrhací zbraň vytáhnout z úkrytu a vrhnout v jednom kole. Znamená to, že v rozšířeném soubojovém systému může malou věc vytáhnout z úkrytu a vrhnout v jedné akci?

Ano, lupič dokáže vytáhnout (má-li k tomu volnou ruku) během jedné akce ze snadno dostupného úkrytu (kapsa, bota, rukáv, opasek) malý předmět (dýka, flakónek, hvězdice, ebenová hůlka) a případně ho ještě v téže akci vrhnout po nepříteli (nebo se pokusit hodit příteli do ruky). Jinou činnost než vrh (například kouzlení z hůlky, pití lektvaru) může v této akci začít, ale musí v ní nerušeně pokračovat během následující akce, jinak se činnost nezdaří.

Lupič má při útoku vrhací zbraní iniciativu. Co to znamená v rozšířeném soubojovém systému?

Lupič má bonus +2 k iniciativě.

Berserkrovi se k ÚČ přičítá dvojnásobný bonus za sílu. Co když se jedná o slabou postavu, která má na sílu postih?

V tom případě se postih za sílu snižuje na polovinu (zaokrouhluj k vyšší absolutní hodnotě).

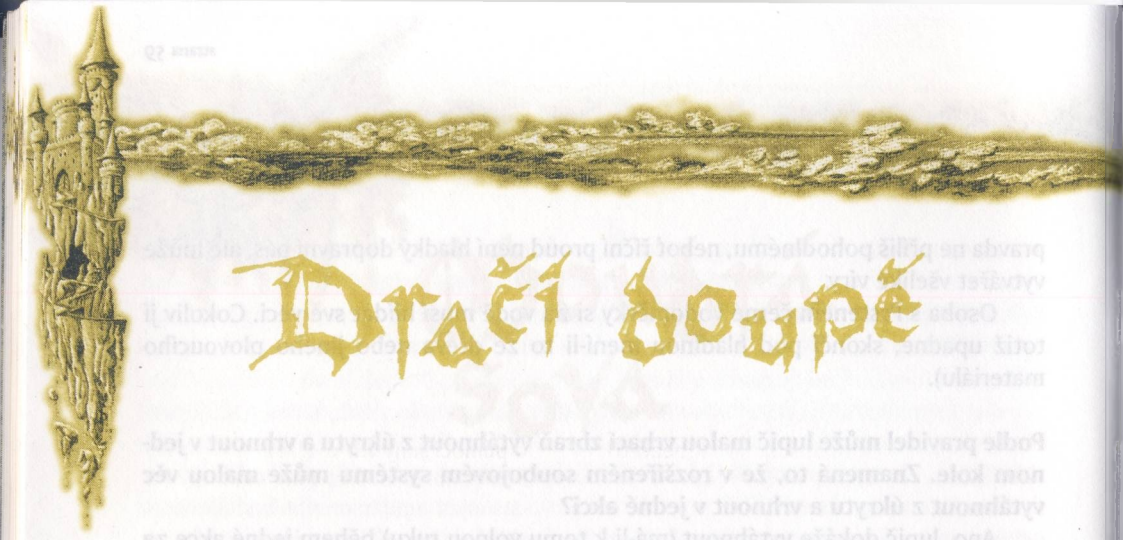
Lze na berserkra seslat psychická kouzla jako hypnóza či Zenerova karta?

Berserkr je vůči takovým kouzlům odolný.

Co se rozumí používáním mimosmyslové schopnosti jednou za 7 hodin? Může hraničář během té doby použít jinou mimosmyslovou schopnost nebo nemůže použít žádnou?

Hraničář během uvedené doby nemůže použít žádnou mimosmyslovou schopnost. U telepatie se nepřerušený telepatický kontakt s jednou osobou považuje za jeden pokus, i když se při něm střídá třeba povolené či nepovolené čtení s vnuknutím. Dokud hraničář sám kontakt nepřeruší nebo oběť neuzavře svou mysl, jedná se stále o tentýž pokus.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte na adresu: *ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3.*



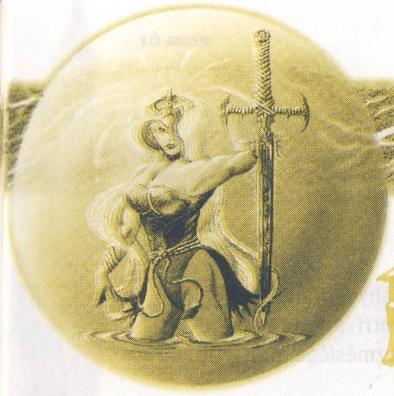
Vzorec počasí pro severní mírný pás

Martin „Lindor“ Vojnar

Pokud se vaše dobrodružství často odehrávají pod širým nebem, snad vám přijde vhod postup, jak snadno a rychle určit počasí pro ten který den. Počasí přitom závisí jednak na ročním období a jednak na náhodě (hod k10).

k10	DEN	NOC
JARO		
1	vítr, chladno, zataženo, trvalý déšť, mlha	přeháňky, mrazíky, bezměsíčná noc
2	chladno, polojasno, přeháňky	chladno, jasno, hvězdy na obloze
3	zimní den s jasnou oblohou	v dálce bouřka, oblačno, k ránu jinovatka
4	cáry mlhy, sychravo, přeháňky, oblačno, vítr	severní vítr, sníh, olověná obloha
5	dubnový den, trhaná oblačnost	postupně se zatahuje, k ránu déšť
6	opar, teplý den, jižní větřík, hřejivé slunce	téměř letní noc, bezvětří
7	bouřka, přeháňky, slabý vítr	vlahý vánek, jarní vzduch, skoro jasno
8	mírný déšť, polojasno, občas vykoukne slunce	trvalý déšť, chladno, oblačno
9	letní den, teplo, úchvatné červánky	teplá noc, o půlnoci bouřka, vítr
0	sníh, zataženo, mrznoucí déšť	silný vítr, trhaná mračna, studený vítr

k10	DEN	NOC
LÉTO		
1	zataženo, stálý déšť (několik dnů)	přeháňky, slabý vítr, oblačno
2	parno, bezvětří, žhavé slunce	dusno, bezvětří, k ránu bouřka
3	dusno, řídké přeháňky, oblačno	bezvětří, bezměsíčná noc pod mrakem, teplo
4	ráno chladno, polojasno, jinak teplo	večer přeháňky, k ránu skoro jasno
5	tropické vedro, dusno, jasno, bezvětří	o půlnoci silný vítr a orkán
6	polojasno, teplo, svěží vzduch	k ránu oblačno, přeháňky, vítr
7	teplo, jasno, bezvětří	dusno, jasno, k ránu slabý vánek
8	polojasno, studený vítr, přeprškу	chladno, mírný déšť, mlhy
9	babí léto, k večeru zataženo s deštěm	trvalý déšť, zataženo, vítr
0	mlhy, mrholení, sychravo, zataženo	severní vítr, trhaná oblačnost, chladno
PODZIM		
1	babí léto, teplo, jasno, větřík	chladno, mlhy k ránu, západní vítr
2	chladno, zataženo, déšť, mlhy	mrholení, oblačno, slabý vítr
3	oteplení, polojasno, jižní vítr	chladno, skoro jasno, hvězdy, bezvětří
4	sychravo, mžení se mění v déšť, mlhy	vítr, přeháňky, chladno, zataženo
5	sníh s deštěm, zataženo, chladno	polojasno, chladno, bezvětří, mrazíky
6	mlhy, skoro jasno, oteplení, vítr	trhaná oblaka, přeháňky, silný vítr
7	olověná mračna, trvalý sníh, chladno	mráz, bezvětří, jasno, řezavý vzduch
8	mráz, zataženo, občasné sněhové přeháňky	vánice, silný vítr, zataženo, mráz
9	oteplení, obleva, pod mrakem	sníh s deštěm, nárazový vítr, chladno
0	babí léto, teplo, polojasno	mírný vítr, skoro jasno, mlhy k ránu
ZIMA		
1	obleva, blátivo, nárazový vítr	mráz, sníh, bezvětří, mlhy k ránu
2	sychravo, déšť se sněhem, oblačno	zataženo, přeháňky, chladno, jižní vítr
3	jasno, mráz, ostré slunce	polojasno, bezvětří, mráz
4	skoro jasno, silný mráz, slunce	severní vítr, oblačno až zataženo, mrazivo
5	vánice, zataženo, nárazový vítr	vytrvalý sníh, mráz, oblačno, bezvětří
6	sněhová bouře, poté jasno a slunce	silný mráz, jasno, studený vítr
7	sníh s deštěm, rozbředlá země, vítr	mrholení, jižní vítr, obleva, oteplení
8	oteplení, jarní slunce, přeprškу	skoro jasno, jižní vítr, přeháňky, mlhy
9	sněhové přeháňky, zataženo, velmi chladno	polojasno, mráz, bezvětří až slabý vánek
0	jarní den, polojasno, velká obleva	mírně chladno, dešťové přeháňky, větřík



Co je to Aréna?

Martin Klíma

Do ALTARu mi lidé často chodí ukazovat svoje nové hry. A – bohužel – musím říci, že se většinou jedná jen o nějakou další verzi šachů: ve hře je *n* kamenů, z toho je jeden kapitán, dva mechanici, pět robotů, kapitán může sebrat mechanika, ale pohybuje se jen o jedno pole, mechanik může opravit robota a robot může sebrat kapitána. Těmto nadějným autorům her vždy vysvětluji, že vymyslet hru je jen první krok. Než se objeví na pultech, je zapotřebí najít někoho, kdo namaluje obrázky, vymyslí grafickou úpravu, vyrobí figurky, žetony, různé zvláštní dodatky. Proto je mnohem jednodušší vydávat zahraniční hry v licenci – tam se o nic z toho nemusíte starat, všechno už je hotové a stačí to přeložit a vytisknout.

Naše nakladatelství ovšem chce vydávat původní české hry – je to mnohem zajímavější a dělat něco vlastního, původního, našeho je mnohem víc uspokojující než přejímat cizí vzory. Ale i původní české hry musí mít světovou úroveň – už dávno neplatí, že „co je české, to je hezké", ba právě naopak. A proto se většina her, které mi projdou rukama, nedostane dál než do fáze testování: ukáže se, že nepřináší žádné nové myšlenky nebo herní principy, a tím je věc skončena.

Když jsem poprvé uviděl Arénu, okamžitě mě zaujala tím, jak se zcela odlišuje od všech her, které jsem předtím viděl. První věcí, která mě nadchla, bylo, jak věrně simuluje skutečný šermířský zápas. Sám jsem sportovně šermoval a mohu

potvrdit, že to vypadá úplně jinak než ve filmech. Ve skutečnosti se protivníci dívají jeden na druhého, kord mají skloněn k zemi, když lákají svého soka k výpadu, nebo zvednutý do střehu, když promýšlejí své akce. Pak se jeden z nich rozhodne zaútočit, provede sérii manévrů – posun, zálud, kontrakvarta, výpad – jeho soupeř se kryje a odskočí a dalších deset, dvacet vteřin se zase nic neděje. A nebo se krýt nestihne, nepochopí soupeřovu fintu a spínače zaregistrují zásah. Ve sportovním šermu se hraje zpravidla do pěti zásahů, ale nejednou se mi stalo, že jsem si už po prvním říkal, že kdyby měl soupeřův kord hrot, byl by to také zásah poslední. Všechny tyto prvky skutečného zápasu – plánování, série útočných akci, obtížný, ale vražedný zásah – Aréna věrně přenáší do hry.

Dalším zajímavým motivem je mechanimus zásahu. Náš instruktor vždy říkal, že nejlepší šermíři jsou ti, kteří umí nejlépe lhát. Můžete si pilovat techniku jak chcete, ale když se nenaučíte podvádět tak, aby to na vás nebylo poznat, nikdy se skutečně dobrými šermíři nestanete. I to je v Aréně věrně zachyceno: na kostce nastavíte číslo a váš protivník ho musí uhodnout – jak velké to číslo může být a kolik má pokusů závisí na tom, jaké akce jste právě prováděli, ale důležité je to, že když soupeř číslo uhodne, není zraněn vůbec, zatímco když neuhodne, je zraněn tím víc, čím větší číslo jste nastavili. Trochu to připomíná hru kámen-nůžky-papír, ale je tu víc možností blufovat a přelstít protivníka.

Všechny tyto klady jsme považovali za velký závazek. Nechtěli jsme, aby tak zají-

Poznámka redakce:

Když jsme Martina žádali o článek o Aréně, mohlo nás napadnout, že nenapíše nic, z čeho by se dalo poznat, co to vlastně je. Mohlo, ale nenapadlo. Abyste měli alespoň nějakou představu, tak stručně:

Aréna je taktická bojová hra pro dva až pět hráčů. Hraje se s kartami (ale není to sběratelská karetní hra!), které představují akce jednotlivých postav, a figurkami na hracím plánu. Každá postava – šermířka, barbar, vrah a skřeti – má vlastní balíček 33 karet, tj. každá má k dispozici jiné akce. Cílem hry je vyřadit protivníka.

Postavy nemohou své akce provádět přímo, ale musí je plánovat. V jednom kole je možno buď plánovat, nebo provádět akci – to znamená, že pokud chcete třeba ve dvou kolech po sobě útočit, musíte napřed dvě kola plánovat. Akce, kterou postava provedla, určuje její postoj po celé další kolo. Na každé kartě je napsáno, kolik má v tomto postoji postava odhadů, tj. kolikrát může při své obraně hádat, jaké číslo soupeř nastavil na kostce.

Kromě toho má postava ještě nějaké speciální akce (zpravidla je možné je použít jen jednou za hru) a předměty (většinou zbraně).

Kompletní pravidla (včetně pravidel pro vyřáženi zbraně, držení při souboji, hru více postav aj.) mají deset stran A4 a je možno se je naučit asi za hodinu. Jedna partie trvá průměrně půl až tři čtvrtě hodiny.

mavá hra zapadla jen proto, že jí nedokážeme dát podobu, v níž by mohla konkurovat hrám ze západu. Na její tvorbě se podíleli naši nejlepší výtvarníci (většinu jich znáte z Dechu draka – Tomáš Kučerovský a Martina Pilcerová pravidelně přispívají obálkami, David Spáčil je autorem nové grafické podoby DD a Ondřej Mašek nakreslil například obálku na Stavitele věží nebo Dvanáct sošek Almiru). V krabici s Arénou najdete kromě 132 celobarevných hracích karet také pět cínových figurek (vyrobených na zakázku v Jablonci nad Nisou), hrací plán, žetony, kostku a samozřejmě návod. Nevím, jak vás, ale mě docela potěšilo, když jsem zjistil, že všechny součásti hry – kromě tisku karet – byly vyvinuty a vyrobeny v České republice. Na některých amerických hrách je nápis „Proudly produced in USA". Někomu to může přijít směšné, ale myslím si, že trocha amerického vlastenectví by nám jenom prospěla – stát, za který se jeho občané stydí, si dlouho samostatnost neudrží.

Ale rozhodně nechci nikoho přemlouvat, aby si Arénu koupil jenom proto, že je „Czech Made". Kupte si ji proto, že je to zatraceně dobrá hra. Ostatně, nemyslím si to sám: současně s českým vydáním vychází i anglická verze a jedná se o verzi italské, německé a dokonce čínské. Myslím, že toto mluví samo za sebe.

Objednávkový lístek nakladatelství Perseus

Edice Fighting Fantasy

Čaroděj z Ohňové hory	ks .....
Citadela chaosu	ks .....
Prokletý hvozd	ks .....
Raketoplán Poutník	ks .....
Město zlodějů	ks .....
Labyrint smrti	ks .....
Ostrov ještěřího krále	ks .....
V bažinách škorpiónů	ks .....
Jeskyně sněžné čarodějnice	ks .....
Pekelný dům	ks .....
Talisman smrti	ks .....
Vesmírný zabiják	ks .....
Fantom ulice	ks .....
Chrám zkázy	ks .....
Ketherské bratrstvo	ks .....
Krvavá moře	ks .....
Najdi S.M.R.T.	ks .....
Vzbouřená planeta	ks .....
Démoni z hlubin	ks .....
Samurajův meč	ks .....

Stojí od 45 Kč do 65 Kč

Steve Jackson: Magie

Napříč Shamutantskou pahorkatinou	(79 Kč) ks .....
Kharé - bašta zla	(79 Kč) ks .....
Sedm mystických Hadů	(89 Kč) ks .....
Koruna králů	(109 Kč) ks .....

Robert Asprin

Další prima mýtus	(53 Kč) ks .....
Zrození mýtu aneb Další pěkná šlamastyka	(59 Kč) ks .....
Nástup mýtu aneb Prima dárek pro Aahze	(59 Kč) ks .....
Mýtus pokračuje aneb Skeeve vrací úder	(59 Kč) ks .....
Zrádný mýtus aneb Jak se to málem nevyplatilo	(65 Kč) ks .....
Mýtus v ohrožení aneb Zastavená Stázka	(79 Kč) ks .....
6.-8. díl	(79 Kč) ks .....

Jméno a příjmení: .....

Adresa: .....

Objednávku zašlete na adresu
Perseus publishing s.r.o., Koterovská 9, 301 49 Plzeň

Poklady Dračího doupěte čekají na vás!

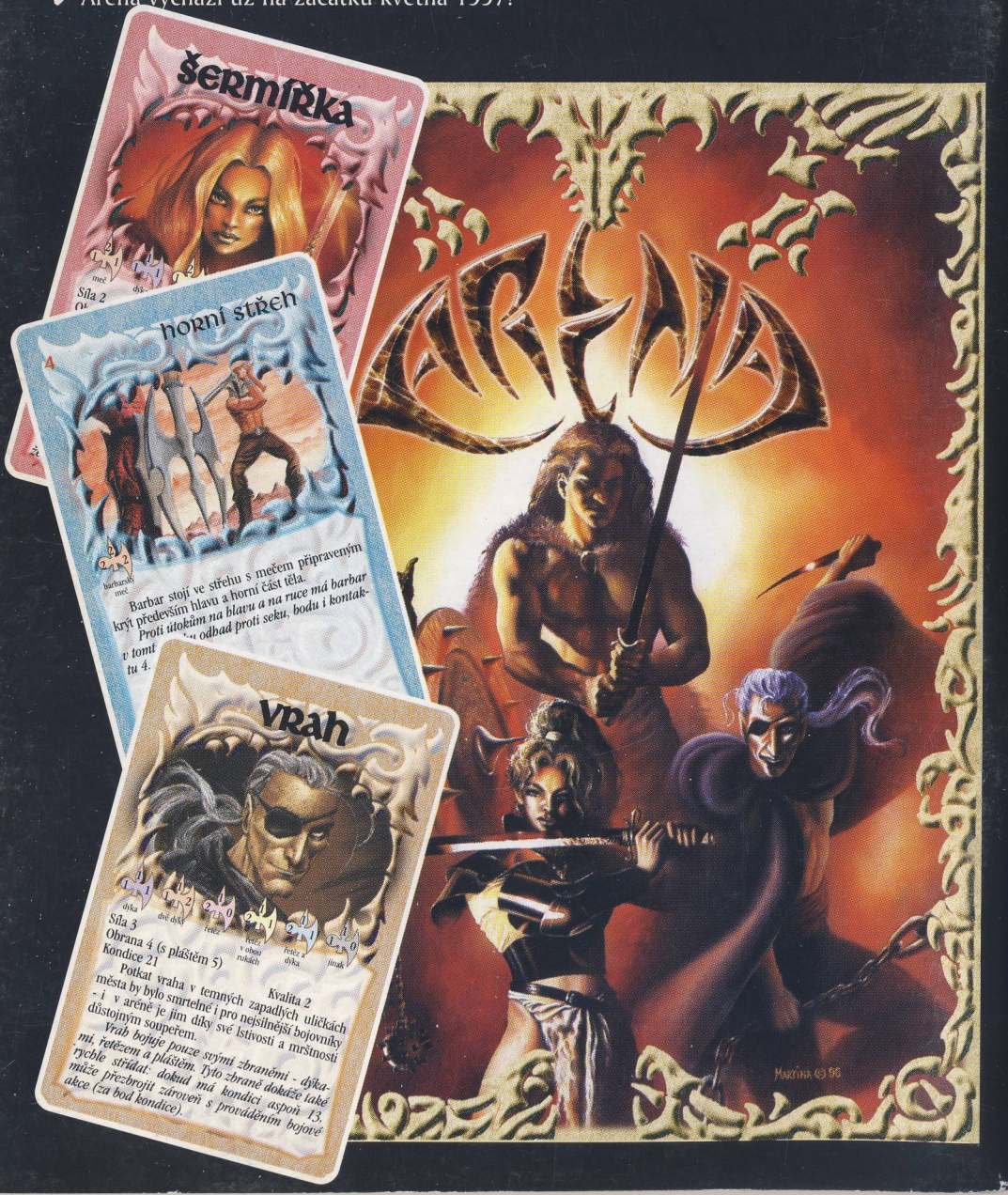
V centru Prahy se otevírá nové knihkupectví pro všechny ctitele science-fiction, fantasy, horroru a spřízněných žánrů. Hry papírové i počítačové, karetní i stolní, figurky, kostky a všechno ostatní, co k tomu patří.

Jak nás najdete?

Prohlédněte si přiloženou mapku; nejlepší je jít ulicí Politických vězňů, číslo 14, nebo pasáží Jalta z Václavského náměstí.

Kdy máme otevřeno?

Pondělí - Pátek:	9^{00}-19^{00}
Sobota:	9^{00}-12^{00}
Neděle:	zavřeno

MORITURI TE SALUTANT!

- ✔ Aréna je nová taktická stolní hra pro dva až pět hráčů
- ✔ Aréna používá unikátní nový soubojový systém, který používá kostu ale nezávisí na náhodě
- ✔ Aréna obsahuje 132 celobarevných karet, herní plán formátu A3, pět cínových figurek, kostku a pravidla
- ✔ Aréna vychází už na začátku května 1997!